

Le seul mag' des zinzins du zozo zingueur

CADEAU

DOUBLE POSTER  
FATAL FURY ET  
MUTANT LEAGUE FOOTBALL

SUPER NINTENDO

LES LEMMINGS  
DEBARQUENT  
SUR LYNX!SCOOP SUPER FAMICOM  
SUPER MARIO COLLECTION  
ARRIVE!

MEGA CD



MEGADRIIVE



GAME GEAR



GAME BOY

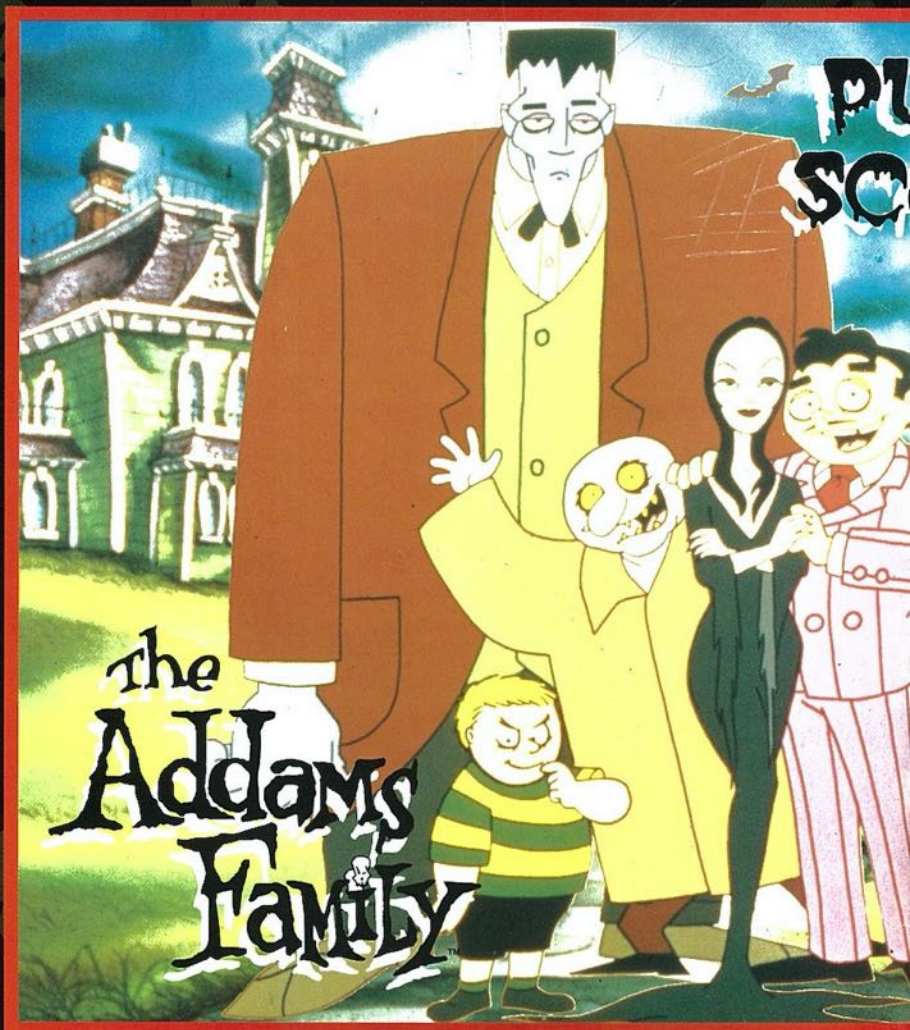


ET LES AUTRES...

UNE BOMBE  
POUR L'ETE  
LA 32 BITS  
CD-ROM DE  
COMMODORESPECIAL TOKYO  
24 HEURES  
DANS L'EMPIRE  
DU JEU AVEC  
BANANA SANTESTS COMPLETS  
COOL SPOT:  
COOL!  
SHINING FORCE:  
HARD!FLIPPER STREET  
FIGHTER 2  
LES FELES DU  
BEAT-THEM-ALL  
PERDENT  
LA BOULE!



# LA FAMILLE ADDAMS SUR VOS CONSOLES



PLUS DE MUSIQUES, PLUS DE T  
PLUS DE MONSTRES, PLUS DE S

**SUPER NINTENDO**  
ENTERTAINMENT SYSTEM™

**Nintendo®**  
ENTERTAINMENT  
SYSTEM®

**GAME BOY**

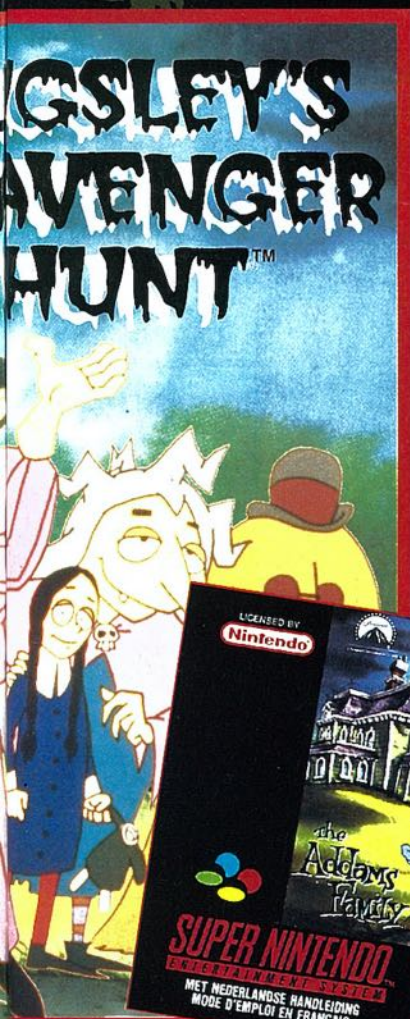


T I E S P r i s A U

OCEAN FRANCE, 25 Bd Berthier 75017 Paris. Tél: (1) 40-53-92-86. F



# IS REVIENT NINTENDO.



## TABLEAUX, SALLES SECRETES.....



OCEAN c'est aussi un CLUB au service de ses consommateurs:

\* Les S.O.S. OCEAN au  
16 (1) 40-53-03-48 où les joueurs  
peuvent obtenir des aides  
et des astuces en temps réel.

\* Un Minitel 3615 OCEANSOFT

(1) 42-27-95-73





## TOUTES LES CONSOLES

MEGADRIE	88
PC ENGINE	94
NEO GEO	96
SUPER FAMICOM	104
SUPER NES	110
GAME BOY	136
GAME GEAR	139
MASTER SYSTEM	140
ARCADE	146

**MICRO KID'S**  
TOUTE L'ACTU  
SUR TOUTES  
LES CONSOLES

Retrouvez  
les meilleurs  
jeux sur consoles  
tous les  
dimanches matin  
à 9h50  
sur France 3.

## LES TESTS LES PLUS COMPLETS

Liste des jeux classés par ordre alphabétique avec renvoi aux pages

3 COUNT BOUT (NG)	96	RAINBOW ISLANDS (SMS)	140
2020 SUPER BASEBALL (SFC)	104	SHINING FORCE (MD)	88
ASTERIX (GB)	136	STREETS OF RAGE (SMS)	142
BATTLETOADS (MD)	126	STRIDER 2 (MD)	100
CHESSMASTER (SNES)	130	SUPER JAMES POND (SNES)	110
COOL SPOT (MD)	106	SUPERMAN (GG)	162
DARK EDGE (ARCADE)	148	TAITI CUP (ARCADE)	150
DOUBLE CLUTCH (MD)	162	TERMINATOR (SNES)	124
FIRE FIGHTER (GB)	138	TOM & JERRY (GG)	139
JIM POWER (PCE CD)	94	VAMPIRE MASTER OF DARKNESS (GG)	141
JUNGLE STRIKE (MD)	112	WORLD HEROES II (NG)	116
KING OF THE MONSTERS (MD)	132	X-MEN (MD)	120

NOUS REMERCIONS POUR LEUR COLLABORATION

Les magasins: ULTIMA et SHOOT AGAIN,

Les sociétés: CHRONOGAMES ET WDK.

Et toujours les magazines japonais: SUPER FAMICOM MAGAZINE, BEEP! MAGAZINE ET FAMICOM TSUSHIN.

### CODE DES PRIX UTILISÉ DANS CONSOLES +

A : jusqu'à 99 F. — B : de 100 à 199 F. — C : de 200 à 299 F. — D : de 300 à 399 F. — E : de 400 à 499 F. — F : de 500 à 999 F. — G : de 1 000 à 1 499 F. — H : de 1 500 à 1 999 F. — I : de 2 000 à 3 000 F.

## 3615 TCPLUS

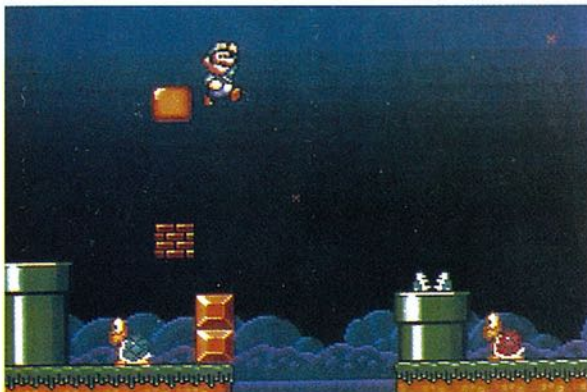
La connexion 24 heures sur 24 avec la rédaction de votre magazine préféré, plus des tips, des infos, des concours, c'est sur le 3615 TCPLUS

## CADEAU

DOUBLE POSTER: Fatal Fury et Mutant League Football.

## SCOOP SUPER FAMICOM

Super Mario Collection arrive!



Le retour de Mario sur Super Famicom (page 12).

## LE JAPON EN DIRECT

Banana San s'est encore décarcassé (ou plutôt "épluché") pour vous faire découvrir les futures nouveautés de la rentrée...

## PREVIEWS

Avec Lemmings sur Lynx, Star Wars sur Master System, Astérix sur Super Nintendo et Terminator sur Mega CD, l'été s'annonce plutôt brûlant!

## REPORTAGE SPECIAL TOKYO

24 heures de la vie de Banana San dans l'empire du jeu!

## UNE BOMBE POUR L'ETE

La nouvelle 32 bits CD-Rom de Commodore devrait sortir cet été... Consoles+ mène l'enquête!

### LA HOT-LINE

Tous les mercredis de 13 heures 30 à 17 heures 30 et les vendredis de 17 heures à 19 heures, ET SEULEMENT À CES HORAIRES-LÀ! vous pouvez appeler au (16 1) 46 62 28 02. Le Magical Wonder Band essaiera d'apporter des réponses à vos questions sur le magazine ou sur un jeu en particulier.



# les tests les plus complets de toute la presse ludique

## NEWS

76

Quoi de neuf, ce mois-ci, dans le monde du jeu vidéo ? David vous propose de lâcher votre écran pour voir ce qui se passe autour !

## AIDES DE JEU & TIPS

80

Quand ils ne répondent pas sur la hot-line, les p'tits gars du Magical Wonder Band passent leurs nuits à dénicher les astuces les plus indispensables pour vos petites consoles chéries !



Shining Force : que la force soit avec vous (pages 88 à 92).

## LES TESTS 16 BITS

88

Une actualité fournie, avec l'arrivée de Super James Pond et des crapauds de Battletoad sur Super Nintendo et les TESTS COMPLETS de Shining Force et de Cool Spot.

## LES TESTS 8 BITS

136

Entre autres joyeusetés, découvrez Streets of Rage sur Master System.

## FLIPPER STREET FIGHTER II

146

Les fêlés du beat-them-all perdent la boule !

## ARCADE

148

Si vous croyez avoir tout vu en matière de jeux de castagne, jetez donc un œil (au beurre noir) à Dark Edge, un jeu de baston en 3D vraiment marquant !

## LE KILLER

152

Les coups de gueule ne lui suffisent plus... Maintenant, il mord !

## SORTIES OFFICIELLES

153

Ce mois-ci sur les étals de vos revendeurs préférés...

## LE COURRIER

154

Wieklen vous apprend tout ce que vous avez toujours voulu savoir sur les nains sans jamais avoir osé le demander.

## LES P.A.

163

Les petites annonces de Consoles+, pour vendre, acheter, échanger...

## EDITO

Sam vient de passer le coin du couloir en courant, poursuivi par un gros nuage de fumée à l'intérieur duquel j'ai cru apercevoir Marc, Axel, Rocket, Spirit, Peter, Wieklen, et peut-être même un bout de la tronçonneuse de Ze Killer ! Mais qu'est-ce qui les met dans un état pareil, me demanderez-vous ? Tout simplement le jeu que Sam serre fermement contre son cœur tout en continuant de courir comme un damné, celui que tous les autres tentent désespérément de lui arracher : J'ai nommé Super Mario Collection. Eh oui ! Mario repointe encore une fois le bout de sa casquette. Et croyez-moi, ça décoiffe ! C'est la meilleure version qui existe actuellement. Pourquoi je ne cours pas avec les autres ? Du calme, voyons, la boîte que tient Sam est vide...

La cartouche, c'est moi qui l'ai !

Toute cette agitation n'empêche pas Banana San de déverser cette fois encore sur notre moquette des tonnes de previews en provenance directe du Japon (laissez, laissez, ça ne tache pas !), avec, en prime, un reportage exclusif sur l'empire du jeu... Une occasion unique de suivre pendant vingt-quatre heures notre envoyé spécial et de découvrir avec lui d'incroyables boutiques de jeux nichées au fond des ruelles de Tokyo.

En tout cas, pas besoin d'aller au Japon pour découvrir de nouvelles machines, puisqu'il vous suffira de tourner quelques pages de votre magazine préféré pour découvrir la toute nouvelle console 32 bits CD que Commodore s'apprête à lancer pour la rentrée. Il y a de la concurrence dans l'air.

Côté cartouches, ça se bouscule aussi au portillon, avec une poignée de jeux délrants (comme le très attendu Shining Force, que Wieklen refuse désormais de lâcher malgré les menaces des autres membres de la rédaction), et une flopée d'adaptations qui devraient faire des heureux parmi les possesseurs de machines jusque-là privées de ce genre de chefs-d'œuvre... Je pense, notamment, à l'invasion batracienne des héros de Super James Pond et de Battletoads, qui débarquent en coassant sur la Super Nintendo pour le plus grand plaisir des amateurs de plates-formes et d'humour.

En ce qui concerne l'arcade, je ne saurais trop vous conseiller de sauter sur votre scooter et de foncer dans votre salle préférée pour y admirer le superbe Dark Edge. Ce jeu de castagne révolutionne enfin le genre en délaissant les traditionnelles et plates vues de profil pour plonger ses protagonistes dans les profondeurs du décor... Impressionnant !

Alors qu'attendez-vous pour tourner la page et dévorer goulument ce beau numéro que toute la gentille équipe de Consoles+ vous a préparé avec amour, hein ? Que je vous lâche un peu les baskets ? Vous avez raison... Attachez vos ceintures, c'est partiiiiii !

HOMER

EDITO

CE NUMERO COMPORTE UN ENCRAT ABONNEMENT JETE.



JOUÉZ  
À  
JIMMY CONNORS  
DU 9 AU 16 JUIN AUX  
GALERIES LAFAYETTE ET  
NOUVELLES GALERIES.

# BEAT The ★ BEST LUDI SPORT

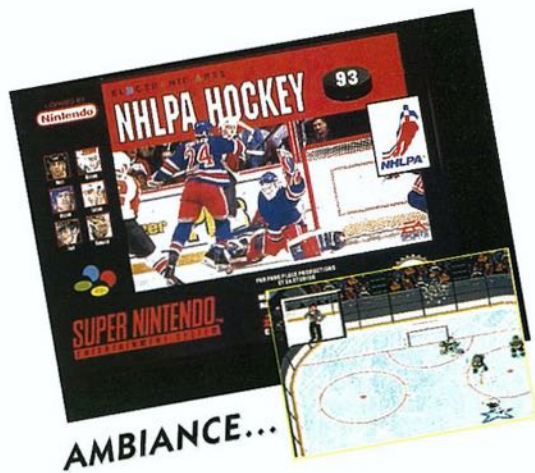


## DEFIEZ LES MEILLEURS !

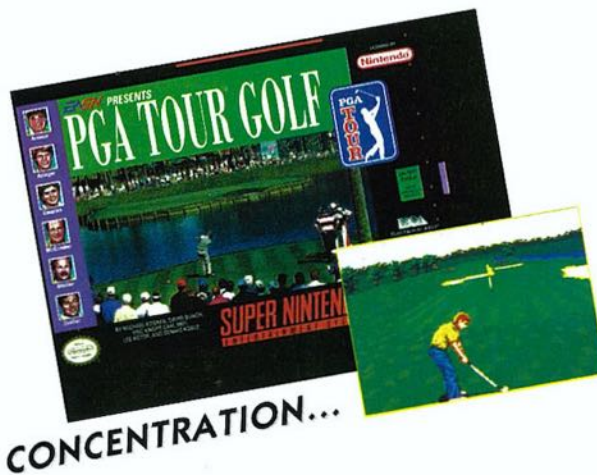
LUDI GAMES a choisi pour vous les meilleurs "SPORTGAMES", les a fait cautionner par les plus grands sportifs et les a réunis autour d'un même défi pour que jouer devienne votre plus grand plaisir...



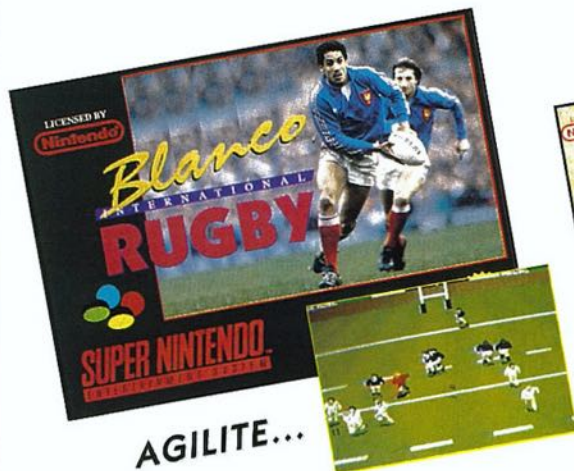




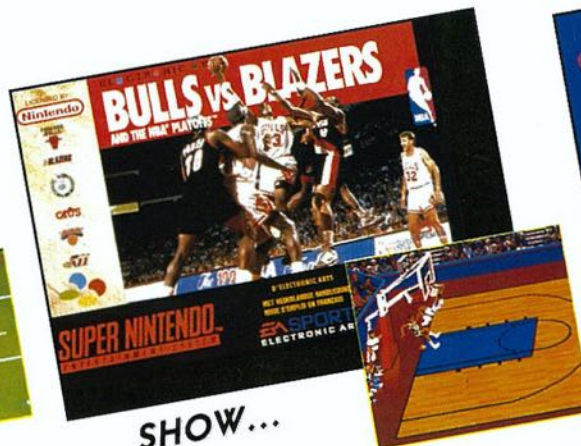
AMBIANCE...



CONCENTRATION...



AGILITE...



SHOW...



ELEGANCE...

(NES-SNES-GB)

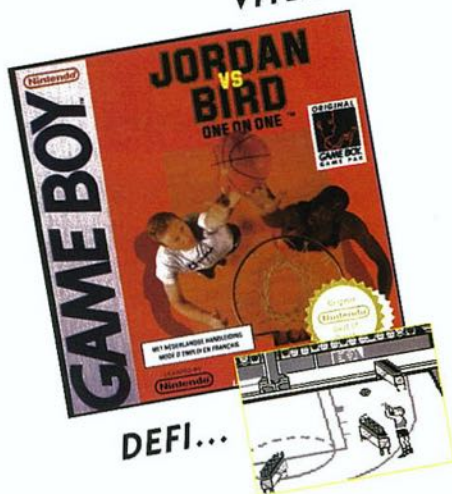


VITESSE...



HARGNE...

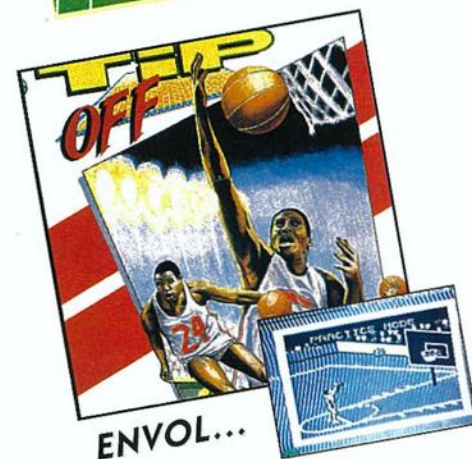
(NES-SNES-GB)



DEFI...



COMPETITION...



ENVOL...



NINTENDO The NINTENDO product seals and other marks designated as "TM" are trademarks of NINTENDO.

POUR L'ACHAT DE 3 DE CES JEUX  
GAGNE UN SUPER TEE-SHIRT  
BEAT THE BEST  
En envoyant tes 3 preuves  
d'achat et les 3 codes barre à  
LUDI MEDIA (Beat the Best)  
28 rue A. Carrel  
93100 MONTREUIL sous BOIS





# LE TOP/FLOP DE CONSOLES+



## WORLD HEROES II

ALPHA  
NEO GEO  
95%

Les héros de World Heroes reviennent encore plus nombreux et plus terribles qu'avant. Faites un stock de manettes avant de vous ruer sur ce superbe beat-them-all. La partie à deux joueurs est ce qui se fait de mieux actuellement, toutes machines confondues. Vous ne regretterez pas cet investissement ludique.



## TERMINATOR

MINDSCAPE  
SNES  
72%

Ce n'est pas parce que le film reste un succès que la moindre adaptation doit être une réussite. Le jeu sur Super NES est loin d'avoir fait l'unanimité, et se révèle trop difficile. La version Mega CD s'annonce grandiose. Alors, pourquoi ne pas économiser et s'offrir pour la rentrée la console CD-Rom de Sega et le Terminator de Virgin ?



## JUNGLE STRIKE

ELECTRONIC ARTS  
MEGADRIE  
91%

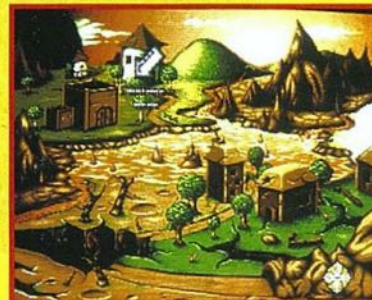
Vous aviez aimé Desert Strike ? Si, sur le fond, le système de jeu n'a pas changé, les moyens pour parvenir à ses fins sont différents. En effet, vous aurez la possibilité de piloter un avion de type chasseur, un aéroglisseur, une moto futuriste et, bien sûr, le célèbre hélicoptère. Alors, il n'y a plus une seconde à perdre : l'enfer de la jungle vous attend.



## JIM POWER

MICROWORLD  
PCE CD-ROM  
76%

Le seul jeu PC Engine CD-Rom testé ce mois-ci n'est pas un cadeau. Jim Power a connu une belle carrière sur micro mais semble avoir du mal à trouver ses marques sur console. A mi-chemin du beat-them-all et du jeu de plates-formes, il n'apporte aucune originalité et sa jouabilité demeure moyenne. Guère passionnant, donc, sauf pour les inconditionnels de Jim Power.



## COOL SPOT

VIRGIN  
MEGADRIE  
92%

Après Shining Force, Strider II et Battletoads, c'est à Cool Spot de bénéficier du Mega Hit. Annoncé depuis des mois comme LE jeu de plates-formes le plus original et le plus délirant, le voici en test. La pastille rouge, style Seven Up, est l'œuvre de David Perry, le papa de Mick and Mack Gladiators et du futur jeu de Virgin, le Livre de la jungle. C'est du tout bon.



## THE CHESSMASTER

MINDSCAPE  
SUPER NINTENDO  
71%

L'idée d'adapter un jeu d'échecs bien connu sur micro à la Super Nintendo est excellente. Elle serait encore meilleure si sa réalisation était de bonne qualité. Les graphismes peu lisibles en mode 3D et la bande-son faiblarde rendent les parties moyennement intéressantes. Seuls les amateurs de ce sport cérébral pourront éventuellement y trouver leur compte.

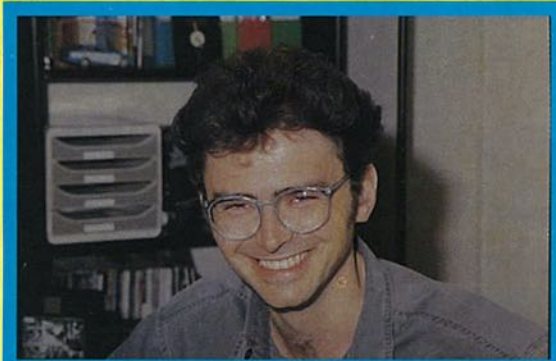




# Trombino**scope**

**A** Consoles +, il n'y a pas que des gens qui écrivent. Il y a aussi tous les besogneux, ceux qui comptent les signes des articles (à la main et sous la menace du fouet), ceux qui relisent les articles en traquant les fautes d'orthographe, ceux qui coupent, découpent, recoupent et mettent en page, ceux qui portent les plis à l'imprimeur, bref, une foule de laborieux qui font que ce magazine existe. Que gloire et honneur soient enfin rendus à tous ces sans-grades (les augmentations, euh..., ce sera pour plus tard.).

## JEAN-MICHEL dit l'Empereur



**C**ertains prétendent que, d'un haussement de sourcil, il pourrait faire s'effondrer tout le pool des secrétaires. C'est exagéré. En réalité, une dizaine d'entre elles tourneraient de l'œil et une ou deux, maximum, se retireraient au couvent. Le plus remarquable, chez ce grand meneur d'hommes, c'est sa faculté de récupération. Ainsi, il peut dans le même demi-quart d'heure filer une jaunisse à Sam et une peur bleue à Spirit, pendant que les autres sont verts... N'empêche qu'il est vachement sympa et qu'on l'aime vachement beaucoup.

## PASCUALITA dit la Madelon



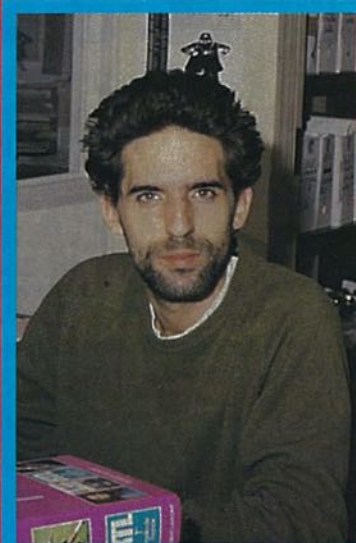
**Q**uand elle vous interpelle, son objectif n'est pas de vous faire regretter les secondes qui précèdent la sonnerie du réveil, alors que, tapie dans les profondeurs de votre couette, Isabelle Adjani vient de vous révéler qu'elle ne peut vivre sans vous... Point du tout. Sa motivation est de vous faire regretter la sonnerie dudit réveil, le martèlement des marteaux piqueurs et le bruit de la tronçonneuse. N'empêche que grâce à elle, le boulot avance et qu'elle peut être vachement sympa. De toute façon, on l'aime vachement beaucoup.

## BERNARD dit Edward aux mains d'argent



**S**i vous rencontrez un type plutôt sympa avec des tas de crayons dans les paluches, de la colle qui dépasse de sa poche de chemise et des morceaux de papier Canson collés à la vareuse, vous ne pouvez pas vous tromper, c'est Nanard le maquettiste, celui qui vous fait une tour Eiffel avec six trombones et la cathédrale de Reims avec un vieux protège-cahier et une demi-boîte d'allumettes. C'est fou ce que ce mec sait faire avec deux fois rien et neuf paires de ciseaux, à croire qu'il a des tentacules à la place de nos bonnes vieilles phalanges. Pour moi, c'est vraiment le plus sympa, et que tout le monde on l'aime vachement beaucoup.

## JEAN-LOUP dit la Plume



**S**i qu'on écrit correctement la France, c'est à cause de lui. Sauf qu'il devrait arrêter de nous frapper avec le dico. Et pas le petit, non! le gros, celui qu'a plein de pages et duquel auquel il faut rajouter le poids de l'encre parce ça fait encore plus mal. Ce qui le froisse horriblement, c'est qu'on écrive nénuphar, nénufar. Aussi, nous avons comme principe de ne jamais tester de jeux de grenouille. Une chance, il n'y en a pas des masses... N'empêche que le roi de l'orthographe et de la syntaxe réunies, c'est Loup, c'est Jean, c'est Jean-Loup! Et que de temps à autres il est vachement sympa. Y'en a même qui disent qu'ils l'aiment vachement très beaucoup.





# WORLD HEROES 2

**146**  
Mega

**Courez vite dans l'un de ces magasins  
et entrez dans le monde de World Heroes II**

**VIDEO GAMES 69**

308, rue Etienne Poulet  
69400 VILLEFRANCHE/SAONE  
Tel: 74.68.84.47.

**SHORT CIRCUIT**

68, rue Saint Jean  
62520 LE TOUQUET  
Tel : 21.05.86.08.

**Auchan**

LE PONTET  
Rayon Jouet  
84 AVIGNON NORD

**EVRY GAMES**

7, Venelle B. Franklin  
91000 EVRY  
**60.77.68.95**

**Virgin**

MEGA STORE

**CONSOLE GAMES**

102, Bis Route de Lille  
62300 LENS  
Tel : 21.67.48.10.

**SEQUENCE news** **N° 1 du Jeu Vidéo**

Revendeur SNK Néo-Géo depuis 1789 ...!

<b>LYON</b> 7, cours Gambetta	<b>78-60-33-60</b>
<b>NANTES</b> 21, Place Viarme	<b>40-35-42-42</b>
<b>NICE</b> 4, rue Lépante	<b>93-92-62-20</b>
<b>CHARTRES</b> 10, rue Noël Balay	<b>37-36-33-26</b>
<b>ROCHE S/YON</b> 4, Pl Napoléon	<b>51-36-15-25</b>
<b>RENNES</b> 3, rue du Puits Mauget	<b>99-31-11-26</b>
<b>VANNES</b> 14, rue E. Burgault	<b>97-68-20-68</b>

DISTRIBUTEUR EXCLUSIF:

**GUILLEMOT INTERNATIONAL**  
BP 2 56200 LA GACILLY





N°15 Centre Commercial V2  
Niveau Haut (A côté Pizza Pai)  
59658 VILLENEUVE D'ASCQ

Tel : 20.47.44.23.

**GAME'S**  
Le plus grand  
choix de jeux

**PARLY 2**

Centre Commercial Tel. 39.55.19.20.

**VELIZY 2**

Centre Commercial Tel. 34.85.18.81.

**CERGY 3**

C. C. Les 3 Fontaines Tel. 30.75.95.42.

**LILLE**

Grand Place Tel. 20.13.92.92.

**ST-QUENTIN YVELINES**

Espace St-Quentin Tel. 30.57.13.43.

**LUDOTEC**

104 Faubourg Montmélian

73000 CHAMBERY

Tel : 79.85.06.33.

**VIDEOMAT**

11, Av de la Gare

59600 MAUBEUGE

Tel : 27.65.19.59.



10 Grande Rue

91260 Juvisy/ Orge

Tel : 69.45.66.83.

**AMICROPUCE**

10mn d'ORLEANS

**NEUF**

**OCCASION**

**ECHANGE**

**LOCATION**

56 Grande Rue

45510 JARDEAU

Tel : 38.46.10.31.

**SUB-ESPACE**



95, Av Foch

76000 LE HAVRE

T : 35.42.48.77.

**BIG  
STORE**

10, Place de la  
République

56400 AURAY

Tel : 97.24.06.72.

**BLANC  
MUSIQUE**

6, rue Stéphanopoli

20000 AJACCIO

Tel : 95.21.07.62

**Volusia**

LA REFERENCE  
NEO.GEO

Tel : 80.41.86.43.

2, rue Millotet 21000 DIJON



Rue Arago ZAC de Ther

60000 Beauvais Tel : 44.02.99.66.

**JovéClub**

Beaulieu 2000

17138 PUILBOREAU

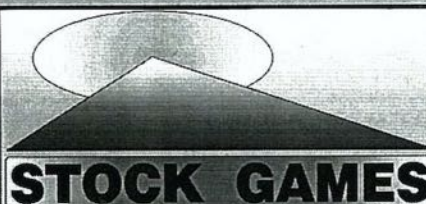
Tel : 46.68.12.13.

**CALCULS  
ACTUELS**

49, rue Paradis

13006 MARSEILLE

Tel : 91.33.33.44.



44 RUE DE MALTE 75011 PARIS - TEL : 46.05.46.23.

METRO : REPUBLIQUE OU OBERKAMPF

3 RUE D'ARRAS 75005 PARIS - TEL : 44.07.04.61.

METRO : CARDINAL LEMOINE OU JUSSIEU

A L'ANGLE DU 7 RUE DES ECOLES

**VIDEO GAMES**

Passage de la Mésange

67000 STRASBOURG

Tel : 88.23.22.85.

**PHONOLA**

Centre Co. GRAND VAR

83160 TOULON

LA VALETTE

Tel : 94.75.18.20.

**GAME'S**

Au Service  
de la console de Jeux

7, Bd Kennedy

Tel: 93.22.55.21. 06800 CAGNES/ MER

**VIDEO  
GAMES**

Centre C. St Jacques

57000 METZ

Tel : 87.37.01.46.

Gal. St Sebastien

54000 NANCY

Tel : 83.35.49.33.

**ESPACE 3**

VENTE PAR CORRESPONDANCE

Tel : 20.87.69.55.

RUE DE LA VOYETTE CENTRE DE GROS N°1

59818 LESQUIN

**LILLE**

44, rue de Béthune Tel : 20.57.84.82.

4, rue Faidherbe Tel : 20.55.67.43.

**STRASBOURG** 6, rue de Noyer Tel : 88.22.23.21.

**DOUAI**

39, rue St Jacques Tel : 27.97.07.71.

**Carrefour**

LIEVIN

2, rue M. Lietard

62802 LIEVIN Cédex

Tel : 21.44.33.33.

**ULTIMA GAMES**

5, Bd Voltaire

75011 PARIS

Tel : (1) 43.38.96.31.

**SCORE GAMES**  
LA VIDEO PASSION

+ de 80 Jeux neufs

+ de 50 Jeux d'occasions

RACHAT ET ECHANGE DE TOUS  
VOS JEUX & CONSOLES NEO.GEO

17, rue des Ecoles PARIS 5ème Tel : (1) 43.29.05.05.

**C'GAMES**

11, rue Pierre Semard

26000 VALENCE

Tel : 75.81.56.47.

**TRUST**

- 29, rue Aux Juifs

- Centre Co. St SEVER

76100 ROUEN

Tel : 35.63.89.09.

**STAR  
GAMES**

2, rue Lafayette

66000 PERPIGNAN

Tel : 68.56.76.20.

Egalement disponible dans toutes les

fnac



# SUPER MARIO



La dernière aventure de Super Mario Collection, Super Mario USA, fait partie des plus réussies.

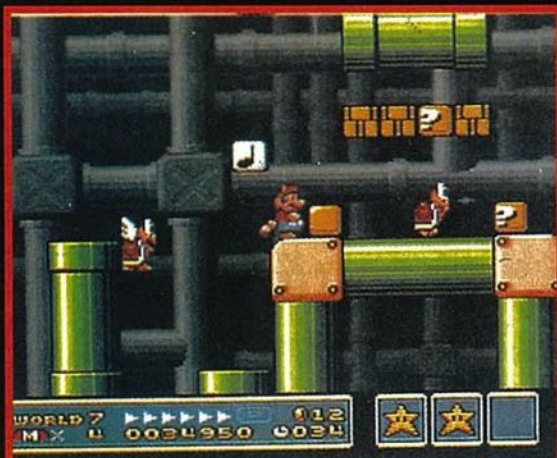
**L**e 14 juillet sera, pour des millions de Japonais, non pas la commémoration d'un événement qui a marqué la fin de la monarchie en France, mais quelque chose de beaucoup plus actuel, et qui promet de déclencher bien davantage la passion des foules nippones ! En effet, c'est à cette date que Nintendo devrait mettre en vente une nouvelle cartouche des aventures de Mario !

## 4 SUPER MARIO EN 1

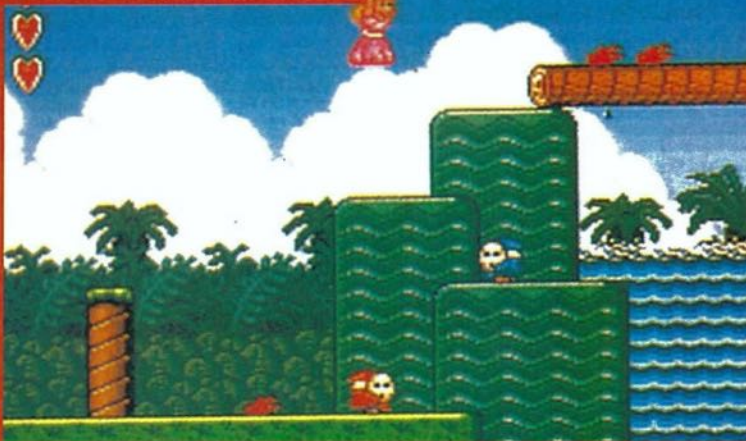
Super Mario Collection reprend une série de jeux qui existaient déjà sur NES. Il s'agit de Super Mario Bros, Super Mario Bros 2, Super Mario Bros 3 et Super Mario USA en version SFC 16 bits. Ces jeux sont presque identiques aux versions précédentes, hormis des décors et des sprites entièrement retravaillés. Des décors ont été rajoutés dans le fond, mais aussi des dégradés étincelants, et des objets ou des petites animations ont été intégrés là où il n'y avait qu'un fond uniforme. La bande-son est désormais digne de votre console 16 bits.



Mario a réussi à trouver le bonus qui le transforme en raton-laveur. Ainsi métamorphosé, il attend le moment pour se jeter sur la tortue Koopa.



La princesse Toadstool, ou Peach, comme on l'appelle au Japon, dans le jeu Super Mario USA.



## BIEN PLUS BEAU !

Il s'agit d'une cartouche pour les accros de Mario, ceux qui ont fini plusieurs fois ces jeux, qui connaissent par cœur l'emplacement des bonus et des niveaux secrets, ceux qui ont tellement aimé ces cartouches qu'ils peuvent les finir les yeux fermés ! Pour tous ceux-là, Super Mario Collection va devenir LE jeu à se procurer ! En effet, pour 9 800 yen au Japon (soit à peu près 490 F), on dispose de 16 "Mégas" de plaisir à l'état pur : tortues Koopa à écraser, plantes carnivores à éviter, princesse à secourir, briques à éclater à coups de poing... Bref, Super Mario Collection offre un excellent rapport qualité/prix ! Une sauvegarde permet d'interrompre une partie pour la recommencer plus tard. On dispose de quatre "fichiers". Dans chacun de ces fichiers, on peut effectuer une sauvegarde pour chacun des quatre jeux qui composent la Super Mario Collection.



# COLLECTION

LE JAPON EN DIRECT



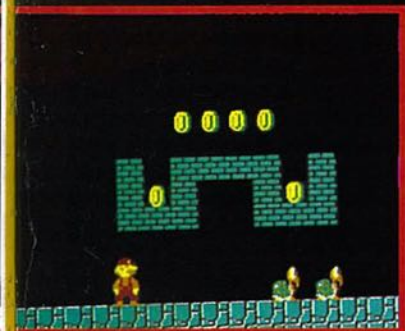
## UN LUIGI TOUT NEUF

Sans atteindre des sommets de beauté, Luigi version SFC est plus esthétique que le petit homme vert asthmatique qui déambulait sur les écrans de la NES!



## NES VS SNIN!

Le mur du fond possède un aspect réaliste qu'il n'avait pas dans la version NES.



La version NES.

La version SNIN.

Les Bonus-Stages sont au rendez-vous! Dans celui-ci, Mario s'élance pour rafler les pièces.



A l'abri dans un creux, Mario attend que la salve de boules de feu s'affaiblisse avant de surgir de sa cachette. Comme dans toutes les aventures de Mario, un excellent timing est indispensable.

## NINTENDO VS SEGA

Avec Super Mario Collection, Nintendo comble un vide important. Contrairement à son concurrent Sega, le constructeur n'a pas réussi à assurer une compatibilité entre la SFC et la NES, multipliant les annonces contradictoires au moment du lancement de la Super Nintendo en Europe! Ainsi, si les fans de Sega peuvent se faire une partie de leurs jeux Master System préférés, il n'en est pas de même pour les possesseurs de SFC/SNIN. Avec cette cartouche-compilation, Nintendo s'en sort plutôt bien...



Voici un exemple de l'amélioration des graphismes: le ciel bénéficie d'un dégradé rose du plus bel effet, le sable ressemble à du sable, on distingue une autre pyramide dans le lointain... En un mot, Super Mario Bros a embelli!



Luigi plane dans les airs! Une mauvaise surprise l'attend à l'arrivée, cachée dans un tuyau.

## HISTORIQUE

Super Mario Collection est une compilation de quatre jeux. Voici un court résumé de la série:

### • SUPER MARIO BROS

Commercialisé en 1985 au Japon, il coûtait 4 900 yen (soit 245 F). Mario doit délivrer le royaume des Champignons de ses envahisseurs, les Koopas, terribles tortues adeptes de la magie noire. Il doit évidemment libérer une princesse, la fille du roi Champignon.

### • SUPER MARIO BROS 2

Après le succès colossal du premier Mario, Nintendo renouvelle l'expérience et reçoit le même accueil enthousiaste. Lancé un an plus tard au Japon (le 23 juin 1986), il vaut alors 2 500 yen, soit 125 F. L'histoire est différente: Mario fait un rêve au cours duquel une voix lointaine lui lance un appel à l'aide. Peu après, il part avec ses trois amis Luigi, Toad et la Princesse faire un pique-nique sur la montagne. Là, le rêve devient réalité.

### • SUPER MARIO BROS 3

Deux ans après, Nintendo conçoit une suite encore plus ambitieuse, qui sort à Tokyo le 23 octobre 1988. Le royaume des Champignons connaît de nouveaux problèmes: les rois de cette contrée sont métamorphosés en animaux. Pour qu'ils recouvrent leur apparence, Mario et Luigi partent en quête de baguettes magiques.

### • SUPER MARIO USA

Enfin, le 14 septembre 1992, ce titre est commercialisé au Japon (4 900 yen, comme le premier épisode de la série!). Il met en scène la découverte des USA par le plombier fétiche de Nintendo. Ce jeu marque la reconnaissance de l'importance du marché américain par la firme, qui espère bien accroître ses ventes aux Etats-Unis.



# SUPER CHINI

Cet été, au Japon, Culture Brain s'apprête à ajouter un nouveau titre à sa série des Chinese World, plus connue aux USA et en Europe sous le nom de Ninja Boy. Comme pour l'épisode précédent, qui avait vu la série passer de la NES et de la Game Boy à la SFC, il s'agit d'un jeu de rôles comique, conçu spécialement pour les jeunes joueurs. Son principal attrait est qu'il propose toute une série de jeux annexes : exploration et aventure, car le monde est énorme, enquête, puisque c'est en interrogeant différents personnages que vous pourrez mettre la main sur les armes et véhicules spéciaux.



Super Chinese World II propose des décors chatoyants.



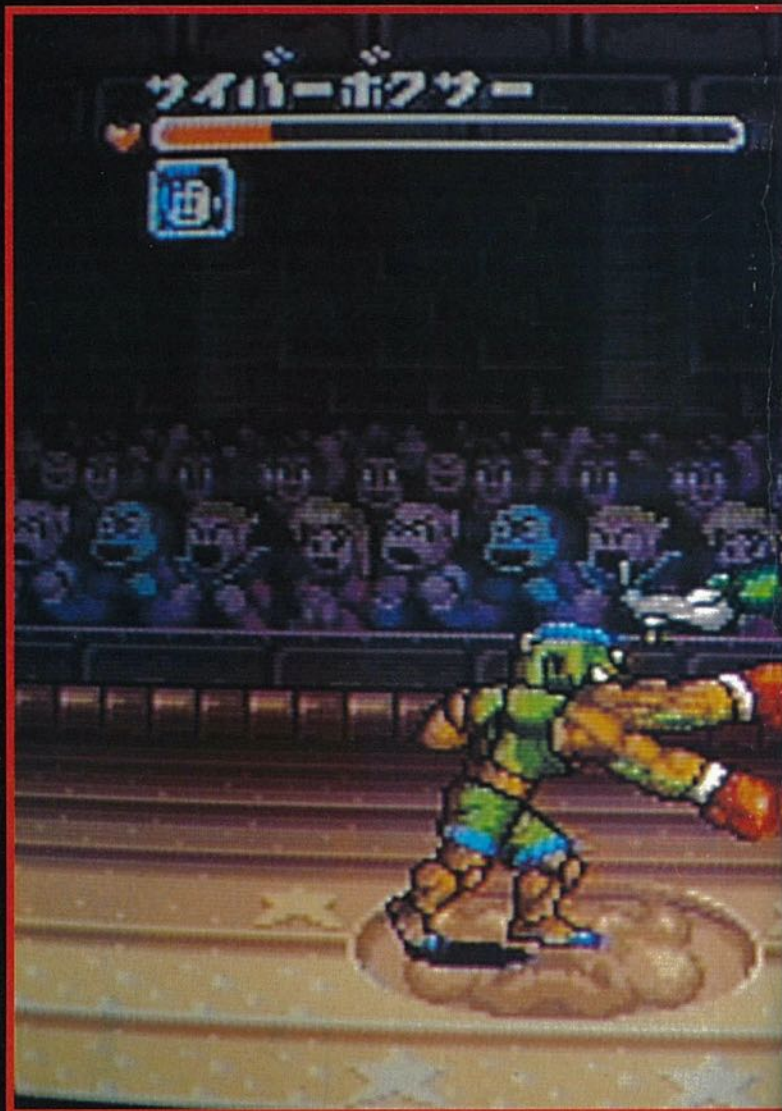
Jack, l'un des deux Super Ninja Boy, se démène comme un beau diable !

## DE L'ACTION EN DUO

Action également, avec toute une série de combats et de duels qui parsèment le jeu. La cartouche mélange les genres avec succès ! Jack et Ryu sont de retour. Il s'agit de deux jeunes ninjas, les meilleurs que le pays de Chinaland ait jamais connus. Jack est le plus rapide. Mais Ryu est le plus puissant. Selon votre façon de jouer, vous choisirez l'un ou l'autre. Le jeu permet à deux joueurs de partir à l'aventure en même temps, et je vous conseille ce mode car c'est dix fois plus amusant.



Après avoir escaladé un haricot magique, vous voilà dans un monde enchanté, au milieu des nuages !





# SE WOULD II

LE JAPON EN DIRECT

Le coup de pied "Pince de crabe" de Ryu balaye tout sur son passage!



CULTURE BRAIN/SFC



En ville, vous pourrez vous restaurer et vous équiper.

En résolvant l'énigme que vous a confiée le roi, perdu dans son château de Ghosts Castle, vous gagnerez un objet indispensable pour la suite de votre quête.



Le kayak suspendu à un dirigeable large des parachutistes. Ryu s'empresse de les abattre avec son épée Tonnerre, pendant que Jack assomme les survivants.



## D'ILLUSTRES OTAGES

Chin, l'empereur de Chinaland, est parti participer à une conférence universelle sur la paix dans la Géante Galaxie. Malheureusement, des pirates de l'espace capturent les représentants, et leur chef annonce qu'il va mettre en place un tournoi d'arts martiaux. Si ses champions sont battus, les otages seront relâchés. Décidés à relever le défi, Ryu et Jack se jettent dans la fusée en partance...

Les duels ne sont pas aussi faciles à remporter qu'on pourrait parfois le croire.



### DES COMBATTANTS ENCORE PLUS REDOUTABLES

Par rapport à la première version, les améliorations sont légion. Il est désormais possible de se déplacer à l'aide de sous-marins, fusées spatiales, robots... Ces derniers sont d'ailleurs les plus performants. Les techniques de combat de nos deux compères ont fait l'objet de sérieuses modifications. Vous disposez de plus de trente coups ! Jack et Ryu peuvent prendre une taille microscopique ou au contraire gigantesque. Si vous voulez vous initier au monde enchanté de Super Ninja Boy/Super Chinese World, sachez que le premier jeu de la série sur SFC devrait être disponible en Europe en version anglaise durant l'été. Pour la version en anglais de Super Chinese World II, il faudra sans doute attendre, malheureusement... l'année prochaine !



Visite de châteaux, explorations de donjons... font partie de votre job d'aventurier.

### LES MODES

En mode Duel, Ryu semble être en bien mauvaise posture !



En mode Jeu de rôles, Jack et Ryu affrontent un boss aussi puissant que rapide.

En mode Plates-Formes, les deux héros sautent de nuage en plateforme, à la recherche de bonus !



Ryu se dépêche de liquider le Pas-Beau armé d'un sabre pour porter secours à Jack.



# WORLD HEROES

LE JAPON EN DIRECT



L'épée de Janne ne semble pas effrayer Muscle Power outre mesure...

... Celle-ci lui sera pourtant d'un grand secours pour tenir son adversaire à distance, et éviter qu'un seul coup de poing ne la réduise en purée.



SUNSOFT - SFC



juil. au Japon



Hanzo réserve toujours quelques petites surprises... percutantes!

Depuis que SNK accepte de vendre des licences, une série de conversions a défilé sur la SFC. Dans le catalogue de la Neo Geo, les jeux de combat sont assez bien représentés. World Heroes, qui se voulait au moment de sa sortie la réponse de SNK au Street Fighter II de Capcom, en est certainement l'un des plus célèbres.

Un scientifique a inventé une machine à remonter le temps. Grâce à celle-ci, il recrute à travers les âges les meilleurs combattants afin d'organiser une série de duels dont le vainqueur sera l'ultime guerrier. Les combats ont lieu dans différents pays (Amérique, Japon, Chine...) et à différentes époques (du temps de l'Empire mongol à nos jours en passant par la Chine médiévale). Comme dans SF II, le décor scrolle sur plusieurs écrans. Huit spécialistes des arts martiaux et du combat à mains nues vont s'affronter. Deux joueurs participent l'un contre l'autre à cette rencontre au sommet, ou c'est le programme qui gère le second combattant.

## LES FRERES ENNEMIS

Chacun des participants possède ses avantages et ses techniques spéciales. Hanzo et Fuuma sont deux experts en ninjitsu, l'art martial des ninjas. N'étant pas issus de la même école, ils se haïssent cordialement et ne rêvent que d'une chose: s'étriper sur un champ de bataille! Hanzo projette des shurikens avec une dangereuse habileté, alors que Fuuma n'hésitera pas à se jeter sur vous, son sabre court et tranchant au poing! Muscle Power, le catcheur yankee, a des poings meurtriers. Il suffit qu'il vous touche une fois pour que vous sentiez votre douleur! J-Carn est un ancien empereur mongol. Il projette des flammes sur le sol pour anéantir ses adversaires. Dragon est un expert en kung-fu et en tai chi chuan. Après avoir commencé une carrière d'acteur de film de karaté, il a compris que sa véritable voie passait par l'obtention du titre de meilleur des combattants. Le Russe Raspoutine est dangereux en ce qu'il utilise la magie noire pour remporter les duels. Broken est un guerrier cyborg qui n'a été programmé que pour une chose: la destruction de l'adversaire. Grâce à son corps d'acier, il possède une allonge supérieure et peut projeter des décharges électriques. Janne est la seule femme du jeu. Elle excelle dans le maniement de l'épée tandis que son armure la protège des coups.



Au cœur de la Chine, un coup de pied sauté de Dragon!



Ça a l'odeur du jeu original sur Neo Geo, ça a le goût du jeu original sur Neo Geo, mais c'est la conversion SFC!



Vous aurez rectifié les erreurs concernant les noms des combattants: il s'agit, bien sûr, de Broken et Raspoutine.





Steven possède un coup meurtrier qui consiste à projeter son poing de façon circulaire.

Une agence de renseignement vient de découvrir qu'une organisation terroriste a décidé d'assassiner un homme politique important lors d'un tournoi d'arts martiaux. On ne connaît que le nom de code du tueur: C.J. Le seul moyen de le démasquer est d'envoyer un agent infiltrer le tournoi afin de surveiller les combattants et de faire échouer la tentative d'assassinat. Pour cela, Steven a été choisi. Ce scientifique génial est

non seulement un expert en kung-fu mais aussi le créateur de deux armures de combat révolutionnaires qui lui permettront d'avoir une petite chance lors du tournoi "Street Combat". Ce jeu de combat à la Street Fighter II vous amène à affronter en duel six combattants. Vous devez remporter la victoire deux fois de suite pour passer au combat suivant. Chaque combattant possède ses propres attaques secrètes.



Un coup de pied sauté en pleine mâchoire!



Steven contre Steven, ou les joies du mode deux joueurs.



Ce coup spécial déclenche la foudre du ciel!





L'abominable et infâme C.J. sera votre dernier adversaire.



Vous avez la possibilité d'envoyer des doubles coups de poing très rapides qui laissent l'adversaire pantois.



Les deux armures de Steven sont quasiment aussi performantes.



Dans ce Stage-Bonus, il vous faut toucher le plus de fois possible le gnome qui sautille de tous côtés.

Comme la vie est parfois trépidante!



Le robot, sur sa planche de surf à réaction, projette son boulet à toute allure.



Le clown combattant est plus dangereux qu'il n'y paraît. Enchaînant les sauts périlleux, il dispose d'une bonne allonge.





SEGA — MDC

23 avril au Japon

**S**witch est un curieux CD-Rom. Ce n'est pas un jeu à proprement parler, mais plutôt un divertissement interactif. Un jeu vidéo demande habituellement un minimum de qualités physiques, telles que de bons réflexes, de la précision... et de qualités intellectuelles (esprit de déduction, analyse des données du challenge et recherche d'une solution, etc.). Avec Switch, nul besoin de tout ça. Autrement dit, votre petite sœur de quatre ans peut jouer. Même vos parents pourraient être susceptibles de l'apprécier (je m'avance un peu!).

Switch est un jeune garçon qui se retrouve propulsé à l'intérieur d'un monde étrange où les commutateurs, les boutons et les claviers sont rois. Il n'y a pas réellement d'histoire, simplement Switch. Dans chaque lieu qu'il visite, il trouve une télécommande ou un clavier qui apparaît en gros plan. Le joueur choisit alors d'appuyer sur tel ou tel bouton, et regarde la petite animation qu'il a ainsi déclenchée. Elles sont toutes d'un humour insolite et certaines sont vraiment géniales. Par exemple, dans une salle, vous trouverez une photocopieuse. En appuyant sur un bouton, ce sont des photocopies représentant Switch qui vont apparaître. Un autre bouton fera sortir des photocopies de... la photocopieuse! Un autre encore fera surgir un drôle de personnage de l'appareil ou provoquera l'explosion du pont du Golden Gate! C'est tout simple et c'est marrant. Ça ne vole peut-être pas très haut, mais c'est sans prétention!



Le petit bonhomme s'appelle Switch.

## LE COUP DE LA PHOTOCOPIEUSE...

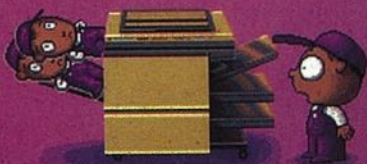


Une photocopieuse trône dans une pièce.

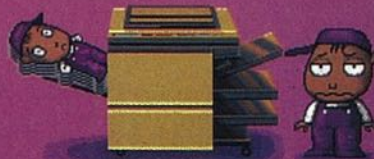
Switch appuie sur un bouton au hasard. Une photocopie de lui-même en sort...



Puis ça continue à sortir.



Switch a été aussi surpris que nous et ça se voit sur son visage.





## LE COUP DE L'ARROSOIR...



C'est l'histoire  
d'un arrosoir à  
télécommande...

... qui déclenche  
la chute de sta-  
tues de l'île de  
Pâques...



... puis celle du  
sphinx...



... et enfin de la  
grande pyramide.



Switch est  
éberlué  
d'avoir été la  
cause de tout  
ça avec son  
arrosoir.

## LE COUP DU PIED...

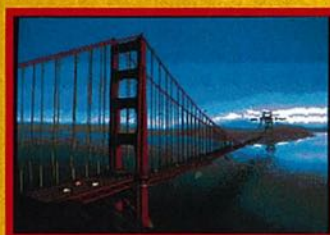


Cette fois-  
ci, ce sont  
des mains  
pleines de  
doigts qui  
tombent...

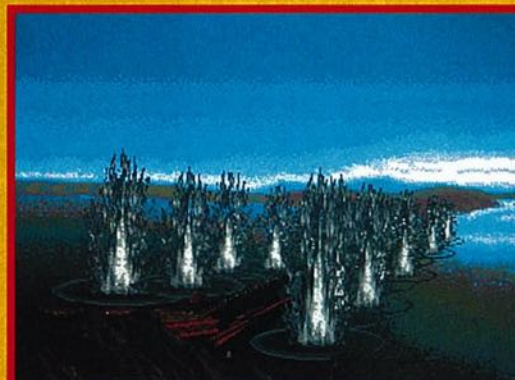
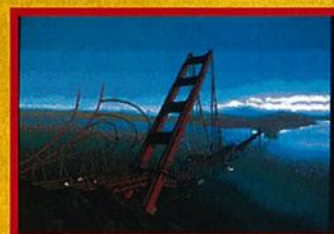
... suivies  
d'un pied!



## ET LE COUP DE GRACE!



Mais quand on  
appuie sur le  
mauvais bouton...



... les  
consé-  
quences  
peuvent  
être drama-  
tiques!





# DEVIL

Le jeu ne vous propose que quatre niveaux mais l'action est très soutenue.



Dans une de ses prédictions millénaristes, Nostradamus, qui vivait au Moyen Age, a prévu la fin du monde pour l'année 1999 dans un de ses quatrains. Les temps sont accomplis, et voilà qu'une série d'incidents inexplicables semble confirmer les prophéties du mage! Ainsi, une cité entière est décimée dans une explosion apocalyptique. Comme l'avait également prédit Nostradamus, les forces maléfiques passent à l'attaque de notre monde. La seule solution pour empêcher ce cauchemar consiste à envoyer un héros mystique au royaume du Mal. Il devra parcourir les quatre royaumes et, après avoir défait leurs gardiens, rapporter les quatre essences élémentaires de la pierre philosophale, celles de l'eau, du feu, de la terre et du vent. Seule la pierre pourra mettre fin à la malédiction.

Pour cette mission dont dépend la survie de l'humanité, trois candidats potentiels ont été recrutés. Ils ont été choisis pour leurs qualités psychiques, leur faculté de lutter contre les sorts magiques

## SELECT YOUR DESTINY



ROCK



WATER



FIRE

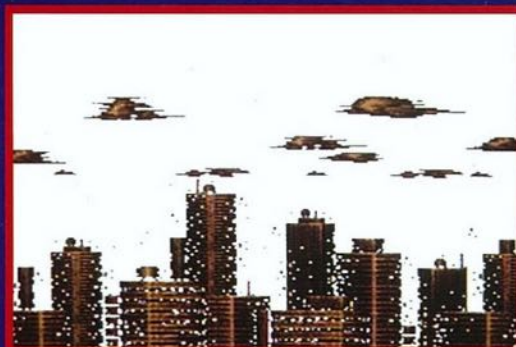


WIND

STAGE NO = 1  
ROUND NO = 0

Le robot lance-flammes est un soutien précieux pour lutter contre les têtes de pirate géantes. Les décors du fond, notamment les statues, sont impressionnants par leurs détails.

## APOCALYPSE NOW!



La prédiction de Nostradamus se vérifie: en 1999, la fin du monde approche, les forces du Mal s'apprêtent à tout submerger, les villes sont détruites, les continents disparaissent! Seul un guerrier doté de pouvoirs mystiques peut lutter contre le cours des événements!

En Devil Warriors, vous avez la possibilité de voler. C'est très pratique vu la topologie des niveaux, notamment celui-ci, le vent!





# BUSTER

LE JAPON EN DIRECT

et, surtout, leur bravoure au combat. Le premier dispose d'une armure de métal à la résistance hors du commun. Le second, Devil Warrior, a l'apparence de Lucifer avec ses deux cornes et ses ailes dans le dos. Le troisième n'est autre qu'une amazone, particulièrement agile et rapide. Chacun d'entre eux dispose d'une sorte "d'ange gardien". Volant autour de leurs maîtres, ils les protègent en ouvrant le feu sur leurs ennemis. Mais un trop grand nombre de coups au but les fera disparaître jusqu'à ce que vous récupériez un bonus adéquat. Vous pourrez également obtenir des armes de plus en plus puissantes. Comme vous l'avez compris, cette cartouche est 100% shoot-them-up! Dotée d'un scrolling horizontal sur deux ou trois plans, mais malheureusement pas plein écran, elle dispose de décors soignés et détaillés.

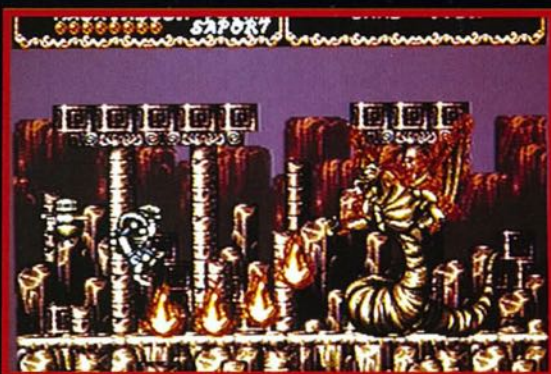
Enfin, avantage qui mérite d'être mentionné, deux joueurs peuvent simultanément partir affronter les légions infernales!

## ANGE GARDIEN



Quel que soit le guerrier que vous choisirez, vous disposerez d'un gardien. Si vous êtes agressé par derrière, il se retournera pour combattre l'ennemi, vous permettant de vous occuper de ceux qui sont devant vous. Si vous êtes en Diabolik Warrior, il prendra même l'apparence d'un petit diabolin! Attention cependant, il n'est pas invincible. Et, au bout d'un certain nombre d'impacts, il vous faudra vous passer de sa présence.

Si les décors sont superbes, les Pas-Beaux ont tendance à se répéter un peu de niveau en niveau. Les armes se collectionnent au fur et à mesure de vos victoires. Ici, vous disposez d'un engin qui projette un jet d'acide.



Les boss de fin de niveau sont, comme d'habitude, redoutables. Celui-ci a l'apparence d'un vers à plusieurs têtes. Il se tortille en lançant des boules de feu.



Voici le monde des rocs. Il y a quatre mondes et chacun d'eux correspond aux quatre éléments primordiaux des alchimistes. Leur conquête vous donnera les moyens d'empêcher l'apocalypse.





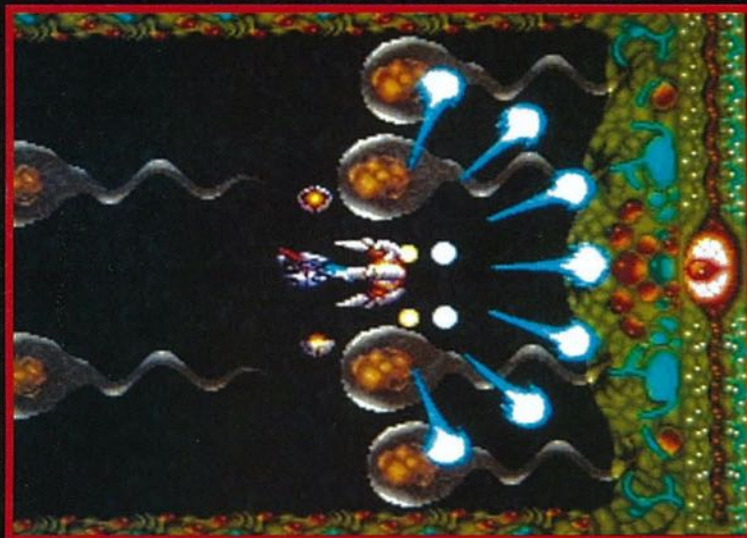
**L**a saga des R-Type continue, avec la livraison d'un troisième épisode. Pour une fois, il ne s'agit pas d'une adaptation de jeu d'arcade, mais d'une version spécialement conçue pour la Super Famicom. Pilote du Super R-9, le nec plus ultra en matière de casseur d'extra-terrestres, vous poursuivez votre lutte contre les forces de l'empire Bydo, qui s'apprête, une fois de plus, à conquérir la galaxie. Votre vaisseau est non seulement extrêmement maniable, mais il dispose d'un arsenal encore plus impressionnant que par le passé. Vous béné-

fiez toujours d'un super-tir, en attendant que la jauge au bas de l'écran se remplisse jusqu'à sa puissance maximale. De même, vous pouvez utiliser un module, dénommé Force. Celui-ci peut se placer à l'avant de votre appareil pour arrêter les tirs de l'adversaire. Il possède également la faculté de suivre votre appareil en renforçant, grâce à ses tirs, votre puissance de feu. Là où, dans les premiers épisodes de R-Type, il n'existait qu'un seul type de module, c'est désormais de trois Forces dont vous pouvez disposer.

Le canon Mega-Wave, une des armes les plus puissantes.



Pour vous tirer de ce mauvais pas, visez au centre, après avoir éliminé les deux espèces d'yeux verts en haut et en bas de l'écran.



Même si les monstres sont deux fois plus balèzes que dans R-Type II, vos armes, elles, sont trois fois plus cool!



Les graphismes restent tout à fait dans la lignée R-Type.



# ARCUS I II III

LE JAPON EN DIRIGT

**V**ous vous souvenez de ce jeu de rôles/action, Arcus Odyssey, en perspective isométrique, sorti au Japon en 1991? Arcus reprend la même trame et les mêmes personnages dans une version CD-Rom beaucoup plus complète.

Le scénario situe l'action il y a plusieurs siècles. Les humains avaient alors peu de moyens de se protéger des catastrophes naturelles. Un jour, un mage comprit que la force de la nature résidait dans les quatre éléments sacrés que sont le feu, la terre, l'eau et le vent. Les humains se mirent alors à la recherche des quatre pouvoirs. Et ils ne les eurent pas plutôt trouvés qu'ils créèrent quatre armes sacrées, basées sur les quatre puissances. Et ce fut la fin de la période de paix qui régnait jusque-là! Les hommes, incapables d'utiliser intelligemment leurs découvertes, se lancèrent dans une série de violents conflits qui embrasèrent la planète, laquelle devint alors le théâtre d'une guerre perpétuelle entre les différentes races.



## A LA SAUCE DUNGEON MASTER...

Vous devrez souvent vous lancer dans de longues explorations souterraines de donjons façon "Dungeon Master".



精霊の地エルミサード、かつてアルカサスの位階の中心地は、今や荒廃の一途を辿



Dans chaque ville, une opportunité vous est offerte de faire des transactions fructueuses ou d'obtenir des informations indispensables.



En sélectionnant la carte générale du jeu, vous pourrez revenir rapidement sur des lieux que vous avez déjà explorés.

## HOLA, TAVERNIER!

Comme dans tout bon jeu de rôles/action, armurerie et auberge seront des étapes nécessaires pour équiper vos personnages et leur permettre de récupérer des points de vie.



「はい、いらっしゃい! いいもの揃えてますよ!」



よろしいですか  
「ありがとうございます。またのご利用をお待ちしています」





Soleil de feu sur un ciel rouge, le héros court sous le ciel lourd, et dans les cieux un cyborg veille.

RIOT B/MCD

juillet  
au  
Japon

# CYBORG 009

## DURE LA VIE



Fuyez le chien robot aux mâchoires métalliques en évitant les toiles de l'araignée. Cling! Cling! Ecrabouillez-moi ça illico tout de suite et sans délai! Faites-moi-z'en de la pôtée de limaille et donnez tout cela à mon chat mécanique.

Un trafiquant d'armes, Black Ghost, contrôle une vaste organisation criminelle. Assoiffé de pouvoir, il veut passer à l'étape suivante: dominer toute la planète! Pour parvenir à ses fins, il a élaboré un plan diabolique. Il a transformé neuf jeunes gens en cyborgs (ne me demandez pas comment, je n'en sais rien, et les scénaristes probablement pas davantage). Je me suis très sérieusement penché sur ce délicat problème et je crois pouvoir aujourd'hui affirmer que si la citrouille de Cendrillon a réussi à se transformer en carrosse, Mario en raton-laveur et moi en brillant journaliste, il n'y a aucune raison pour que ces surnommés jeunes hommes ne se transforment pas en cyborgs!

Maintenant, ami lecteur, je te demande un intense effort de concentration. C'est ici que le scénario devient subtil! En effet, ne voilà-t-il pas qu'un des cyborgs, et donc un des anciens jeunes gens, se rebelle! Il va donc affronter, armé d'un petit pistolet lance-rayons et doté de la faculté de se démultiplier, les autres jeunes gens (qui sont devenus des cyborgs, si vous avez bien suivi) et le Fantôme noir.

## DE CAPE ET D'EPEE

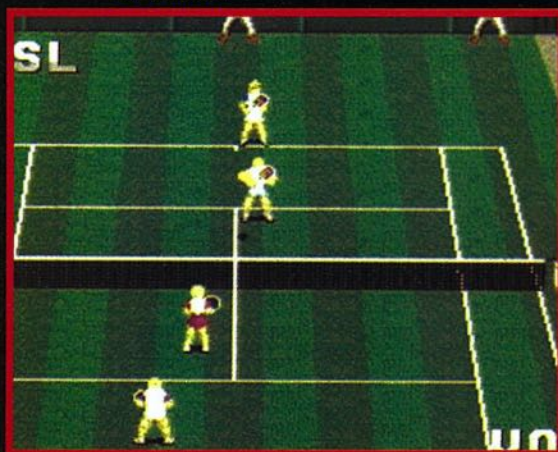


Très "Zorro", l'ambiance du château Cyborg. Les longs escaliers résonnent des cavalcades de notre héros à la cape voletante. Mais ne vous fiez pas au calme des longs couloirs car, près des hautes fenêtres, des sergents Garcia armés attendent de vous exploser la casquette.





Ce n'est pas la meilleure façon d'occuper un court de tennis!



Ça faisait longtemps qu'Hudson ne nous avait pas "pondu" une petite simulation de sport! Cette fois-ci, il s'agit de tennis. Rien de très original dans Power Tennis, mais une simulation solide qui reprend la plupart des bonnes idées de ses prédécesseurs. Il est possible de jouer en simple ou en double. Certains joueurs peuvent être gérés par l'ordinateur. Dans le cas où un joueur solitaire veut quand même faire un match en double, le programme gèrera les deux joueurs de l'équipe adverse mais aussi le second membre de l'équipe du joueur. Les caractéristiques de chaque joueur, de la couleur des cheveux à la force du revers, peuvent être modifiées à loisir. Le joueur a le choix entre un tournoi, dans lequel il devra occuper la première place du podium pour espérer grimper dans le classement mondial, et le grand chelem, qui l'amènera à participer à toutes les grandes épreuves internationales de tennis!

Les caractéristiques des joueurs avec leurs points forts.



Sport News, la chaîne de TV qui a retransmis le match, annonce votre victoire par six jeux à trois.



Une position inhabituelle dans les simulations de tennis. Mais qui permet au joueur de rattraper une balle au dernier moment.

Et oui, Jean-Pierre, c'est l'arbitre qui va se prendre une balle en pleine tête!





## A-RANK THUNDER



**A** mis cyber-punks, bienvenue à bord! Décidément, l'avenir paraît bien sombre! Riot B nous a pondu un jeu d'action/aventures, A-Rank Thunder, à l'atmosphère bien sinistre. Le problème est qu'il est en japonais. Il ne reste plus qu'à espérer qu'une version anglaise viendra bientôt poindre le bout de son nez. Bulls Eye, une organisation secrète et néanmoins diabolique, a enlevé une série de jeunes pour les transformer en créatures cybernétiques, les HA (Humains Artificiels). Ils disposent de deux pouvoirs exceptionnels: ils réussissent — toujours — les œufs sur le plat, et ils maîtrisent la foudre! Cette dernière faculté est bien utile pour allumer une cigarette ou pour griller un Pas-Beau. Vous incarnez Yukata Ran, un de ces HA. Vous devez tenter de contrer les projets de Bulls Eye. Les choses seraient plutôt simples si vous ne deviez pas aussi échapper aux autres HA, dont la mission première est de vous éliminer.

Support CD-Rom oblige, de très nombreuses séquences de dialogue interviennent entre les scènes d'action. Il faudra attendre une version anglaise du titre pour saisir les subtilités du scénario, incompréhensible dans sa version japonaise.



Cette pièce n'est pas votre chambre mais une salle de régénération pour les HA.



Après de longues tractations, j'obtiens une entrevue avec le boss de Bulls Eye. Un mot de travers et mon compte est bon!



## PAR ICI LA SORTIE!

Gros problème! Cette espèce de cow-boy en cape m'indique dans un premier temps le chemin qui mène au deuxième niveau de ce bâtiment lugubre, puis préfère finalement m'inviter à quitter les lieux!





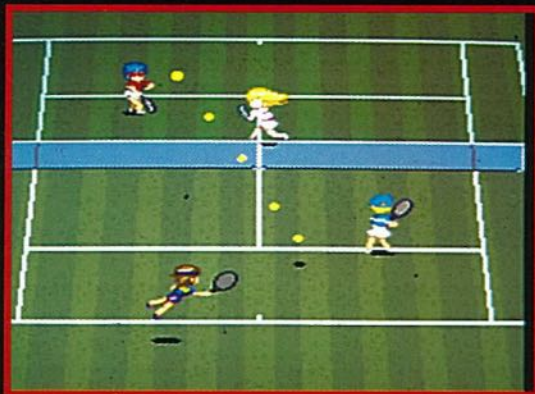
# SUPER FAMILY TENNIS

LE JAPON EN DIRECT

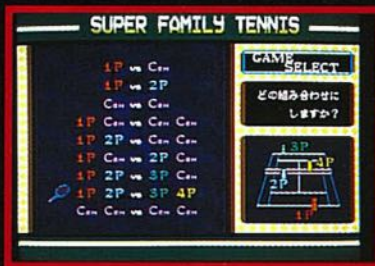
**A**vec l'arrivée du printemps, les simulations de tennis se mettent à fleurir! Celle-ci nous vient de Namco, qui a déjà une bonne expérience des simulations sportives. La jouabilité de Super Family Tennis est excellente. Coup droit, revers, lob... toutes les techniques de ce sport sont présentes et, surtout, très facilement maîtrisables. La prise en main est immédiate et, contrairement à d'autres simulations concurrentes, on n'a pas besoin de se farcir la lecture du manuel avant de pouvoir commencer à s'amuser! Graphiquement, le jeu est très proche d'une des meilleures simulations de tennis jamais produites: Final Match Tennis sur PC Engine. On retrouve le même genre de sprites assez mignons et la même vision "plongeante" du court de tennis. Les courts sont assez variés. Le choix ne se limite pas aux éternels "surface rapide", "gazon" ou "terre battue". Vous pourrez affronter vos adversaires dans des décors aussi pittoresques que le sommet d'un piton rocheux, un temple nippon traditionnel, ou encore une plage et ses cocotiers... Vous retrouverez aussi la possibilité de sélectionner le nombre de joueurs, de les faire contrôler par la machine ou, pour deux d'entre eux, par des joueurs, de vous lancer dans une série de matchs ou carrément dans un tournoi... Lors des matchs, il est possible d'activer un effet stroboscopique qui permet de mieux visualiser la trajectoire de la balle et de repérer ainsi plus aisément les erreurs techniques des différents joueurs.



Quelques matchs avant le tournoi?



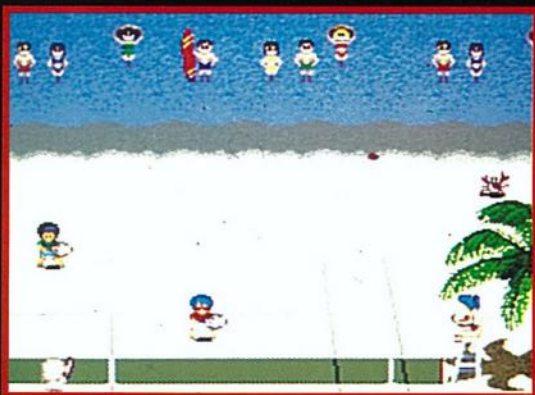
*Vous pouvez vous précipiter et vous jeter dans un effort désespéré sur la balle. Mais, cette fois-ci, c'est un peu tard!*



*C'est ici que vous choisirez la position et le contrôle des joueurs. Presque toutes les combinaisons sont possibles!*



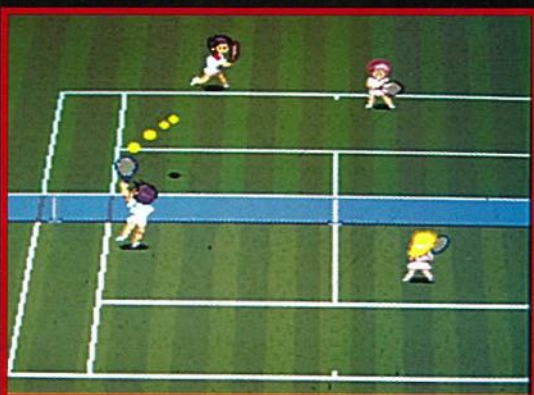
*Ce court est installé dans l'enceinte sacrée du temple. Les petits papiers tressés placés autour de l'arbre sont des porte-bonheur.*



*Les arbitres ont les pieds dans l'eau! Le plus étrange, ce n'est pas le petit crabe rouge qui se balade, c'est l'étonnante qualité des rebonds de la balle sur le sable de la plage.*



*On ne peut plus exotique pour jouer au tennis: un sommet qui surplombe une forêt vierge.*



*Joli revers! En mode stroboscopique, la trajectoire de la balle est matérialisée, vous permettant de mieux visualiser et comprendre les différentes techniques et coups possibles.*



## COSMO POLI



La tornade Galivan va mettre rapidement hors d'état de nuire ces crapules galactiques!

Avec le développement des échanges intergalactiques, de nouveaux criminels sont apparus: androïdes hors-la-loi, mutants au ban de la société, extraterrestres en mal de dévastation de planètes... Pour contrer cette nouvelle menace, un corps de police spécial a été mis en place: les Cosmic Cops. Leur tâche consiste à traquer dans tout l'univers cette nouvelle catégorie de malfaiteurs. Par le biais de mutations génétiques, ces criminels possèdent des pouvoirs particuliers qui les rendent extrêmement dangereux! Aussi a-t-on doté ces policiers d'élite d'une armure cybernétique perfectionnée. De plus, chacun d'entre eux est rompu à toutes les techniques de combat, du banal (mais néanmoins efficace) grand-coup-de-poing-dans-le-nez-qui-fait-drôlement-mal jusqu'au corps à corps avec des perroquets à tentacules chatouilleuses de Beltégueuse!



Le coup de fouet électrique de Borg risque fort de stopper net votre coup de pied sauté.



Un décor inspiré du vaisseau extraterrestre du film "Alien".



Les aliens ne plaisantent pas! Quand ils envahissent



# CE GALIVAN

LE JAPON EN DIRECT



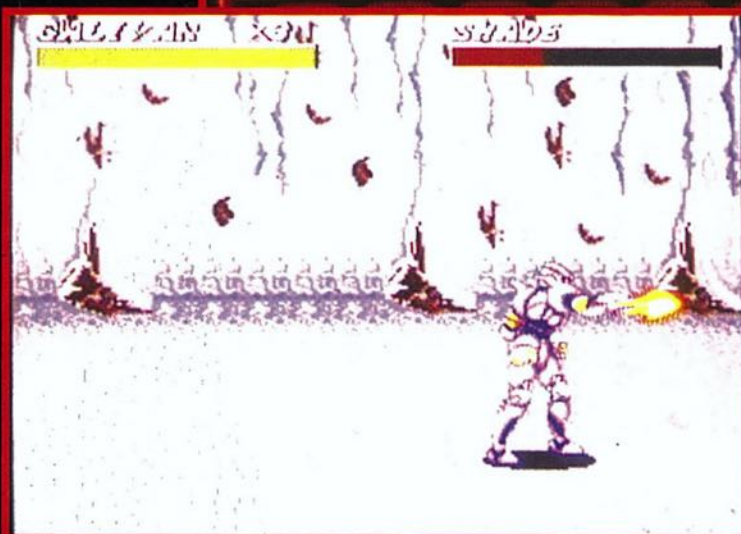
Un Hulk verdâtre à souhait, maniant une massue de bois, est bien décidé à mettre un terme à vos aventures intergalactiques.



Les bonus sont toujours les bienvenus. Celui-ci vous permettra de restaurer vos forces.



Un boss de fin de niveau sur fond de Voie lactée.



En enchaînant les coups très rapidement, vous accroissez leur puissance de façon très impressionnante.

une cité pour semer la ruine et la désolation, ils le font sérieusement! Regardez l'état de la chaussée!





### COSMO POLICE GALIVAN suite...



Les gros yeux qui vous fixent sur ce mur vivant ne vous disent rien de bon. D'autant plus qu'une espèce de mutant patibulaire vous fonce dessus!



Attention, tout contact avec ces cyborgs risque d'être fatal!



Cela s'appelle se jeter dans la gueule du loup, et celle-ci est pleine de crocs acérés!



Enade, avec ses griffes de métal, est certes plus impressionnante que ses petits camarades. Mais vous faites partie d'un corps d'élite, et si vous avez signé, c'est pour en baver!



Non, il ne s'agit pas de Kermit la grenouille, mais bien d'un mutant qui ne demande qu'à vous envoyer ad patres en vous crachant à la figure un jet de bave désintégrateur!



je suis joueur-entraîneur-spectateur  
et sponsor.



© 1985 Fido Dido, Inc. Lic. by UPS, Inc.



adidas et 7-up présentent le 1<sup>er</sup> tournoi de  
basket de rue : "l'adidas streetball" challenge.

adidas



# CD DENJIN



En cyborg, vous naviguez sous les flots dans un shoot-them-up bien traditionnel.



Les nouvelles aventures de PC Kid.

**Q**uels changements depuis les aventures de PC Kid! Le monde préhistorique est devenu un univers futuriste, le jeu de plateaux s'est transformé en shoot-them-up... Cette tendance, apparue avec le dernier épisode des aventures du plus célèbre des héros d'Hudson, se confirme avec cette nouvelle version.

Cette fois-ci, votre héros peut prendre trois apparences différentes grâce aux bonus qu'il trouvera sur son chemin. En cyborg/super héros, il fend les airs et profite de son armement pour liquider l'adversaire. En cuisinier de Sushi-Ya (magasin de sushi), il porte des socques de bois, un torchon tressé autour du front, et envoie des sushis et des sashimis en guise de projectiles! Enfin, la dernière transformation lui donne l'apparence d'un chanteur de chansons d'amour japonaises traditionnelles. Armé de son micro et projetant des notes de musique meurtrières, il n'est pas le moins dangereux! Amateurs de shoot-them-up loufoques, CD Denjin est fait pour vous!



**Vous venez de déclencher une Smart Bomb qui explose en projetant des éclats dans tous les sens.**

**Cette espèce de gros robot bleu, qui vous envoie des tonnes de sales bêtes, est un des boss de fin de niveau.**

**Du temps des aventures préhistoriques, le jeu était rempli de personnages délirants. On retrouve les lézards avec leurs seaux sur la tête sous la forme de robots!**





# SON RETOUR JAMES BOND

# 007<sup>TM</sup>

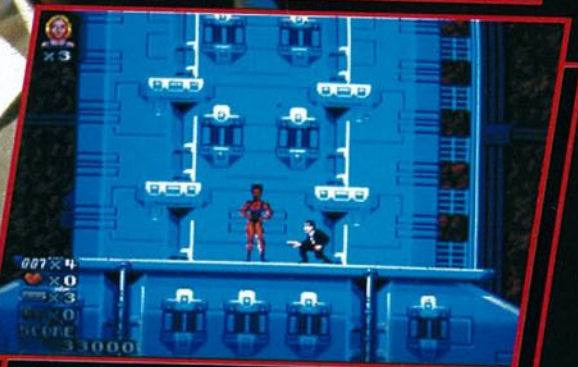
## DANS LE DUEL



MEILLEURES SALUTATIONS DE MR BONES



ATTENTION! MR ODDJOB NE VA PAS VOUS SOUHAITER LA BIENVENUE!



MAYDAY, CE N'EST PAS ELLE QU'IL FAUT ALLER VOIR SI VOUS AVEZ DES ENNUIS



JAMES BOND, UN JEU QUI VOUS TIENDRA EN HALEINE JUSQU'AU BOUT!

**SORTIE  
LE  
007 AVRIL**

SEGA  
**MEGA DRIVE**

**DOMARK**

© EON PRODUCTIONS LTD. MAC B. INC. 1992 GUN SYMBOL LOGO  
© 1992 DANJAO SA AND UNITED ARTISTS CO.  
SEGA IS A TRADEMARK OF SEGA ENTERPRISES LTD.



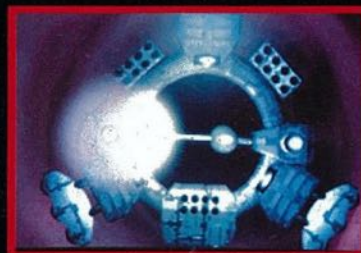
# MICROCOSM

Le mois dernier, je vous avais présenté la Marty de Fujitsu, console/ordinateur compatible 100% avec le FM Towns. Parmi les jeux sur FM Towns, ceux de Psygnosis sont souvent classés parmi les meilleurs! Il n'est que de voir la démo de "Fractale Engine" qui tournait sur presque tous les FM Towns japonais en démonstration dans Tokyo. La nouvelle petite merveille de Psygnosis a été réalisée en coopération avec le constructeur de la Marty, Fujitsu. Le résultat est sublimissime! Des décors en 32 768 couleurs, 500 Mb de graphismes et de sons, des engins modélisés en 3D... Rien que la démo est à se rouler par terre, l'écume aux lèvres, en balbutiant des mots sans signification tels que: "Arggg! Jeveucejeutoudesuitesinonjeretienmarespiration"! Les animations des vaisseaux dans lequel vous manœuvrez votre engin sont du style Sewer Shark sur Mega CD, mais à la puissance 10 (certes, le prix de la machine n'est pas le même!). La rivalité entre deux multinationales, Cybertech et Axiom, a atteint un stade de guerre larvée. Cybertech est accusée par Axiom d'avoir voulu assassiner son PDG. Stark, le président d'Axiom, décide d'essayer d'implanter un droïde miniaturisé dans le cerveau du patron de Cybertech pour le contrôler. Vous êtes injecté dans son corps, aux commandes d'un sous-marin miniaturisé, pour tenter d'arrêter la conspiration. Vous pouvez organiser des sorties grâce à une espèce de scaphandre. Lorsque vous avez accepté cette mission, vous étiez loin d'imaginer ce que vous alliez découvrir!

PSYGNOSIS - MARTY



N.C.



L'introduction du jeu est éblouissante de réalisme! Du grand art!



Les vaisseaux sanguins sont peuplés de sales bêtes. Heureusement, vous avez les moyens de les calmer!

Jamais vous n'aviez imaginé que cette mission puisse être aussi périlleuse.

A l'abri dans votre submersible, vous allez devoir explorer six parties importantes du corps à l'intérieur duquel vous résidez.

Que diriez-vous d'une petite sortie en scaphandre?





# BRUITS\*

## ♦ SEGA US CABLE !

Pendant que les dirigeants de 3DO, la compagnie qui développe une console 32 bits assez performante, rêvent d'utiliser leur future console comme terminal intelligent pour la télévision américaine par câble (concept de la 'Smart TV' cf C+ d'avril), d'autres ont déjà concrétisé ce genre de projet. Ainsi, la société Time Warner (pourant actionnaire principal de 3DO) vient de signer avec SOA (Sega of America) un accord pour distribuer des jeux Megadrive en utilisant le réseau de TV câblé. Le principe est simple : en plus de la réception des chaînes de TV, les réseaux de télévision câblés peuvent faire passer pas mal d'informations. L'idée consiste à utiliser cette "place" libre pour faire transiter les programmes de jeux. Pour recevoir des jeux à domicile, il suffira donc de résider dans une "région câblée" et d'acquérir une sorte de tuner/recorder qui recevra les signaux, les transformera en informations compréhensibles pour la MD et les stockera dans une mémoire. Le mode d'emploi devrait être hyper-simple. Il suffira de suivre les instructions affichées à l'écran, sans qu'aucune compétence technique ne soit nécessaire. Après quelques instants, le temps que les informations soient téléchargées, le joueur pourra empoigner son joystick et commencer à jouer ! Les jeux seront totalement identiques, au pixel près, aux cartouches commercialisées par Sega dans les magasins. Plus de cinquante jeux devraient être disponibles. Une nouvelle société regroupant des intérêts de Sega, de Time Warner et de Télécommunications, qui gère également un réseau de TV câblé, devrait être créée durant l'été. Son activité pourrait débuter cet automne ou cet hiver. Au début 94, la quasi-totalité du territoire des USA devrait pouvoir

voir profiter de ce service. L'abonnement devrait coûter environ dix dollars par mois (soit à peu près cinquante francs).

## ♦ WONDER MEGA II

Après Sega, qui a récemment présenté son Mega CD II, JVC devrait se mettre au goût du jour bientôt en annonçant une nouvelle version de son Wonder Mega, plus petite, plus compacte et moins chère.

## ♦ PC ENGINE COREENNE

En Corée, sous la marque "Vister", se commercialise un appareil qui est une sorte de PC Engine fabriquée sous licence. Après les USA, le tandem NEC/Hudson sortirait-il de son splendide isolement ?

## ♦ MEGA-PROBLEMES DE CD

D'après certaines informations, aux USA, toute une série de Mega CD a dû être retournée au constructeur pour cause de déficience du lecteur de CD-Rom. Cette série livrée à Sega aurait connu des problèmes de fabrication.

## ♦ MATCH 3DO/NINTENDO

Bien qu'affichant en public un manque d'intérêt, voire un certain dédain, à l'égard de la 3DO, il semble que Nintendo suive discrètement, et de très près, la maturation de la console 32 bits, et craigne dès à présent sa concurrence !

## TUBES EN STOCK

Tu es branché musique ? Alors appelle vite le

# 36 68 21 06

Gagne des supers cadeaux : 2 places pour le concert de Prince, 1 veste en cuir Michael Jackson, et beaucoup de CD et Vidéocassettes...

## SI T'ES FUNK, T'ES CONVERSE !

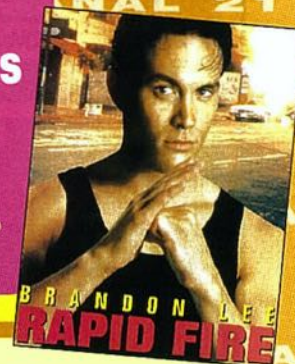
Appelle vite le

# 36 68 60 20

pour le grand concours  
**DO THE FUNK / CONVERSE.**

Tu peux gagner un voyage aux USA et les fringues de tes rêves !

# CONVERSE®



Gagne un voyage de star à Hollywood au :

# 36 68 80 20

Répond aux questions VRAI-FAUX sur le cinéma et gagne un voyage de star à Hollywood, des billets d'avant-première, des posters... Appelle vite, c'est **GÉANT !**



SI TU N'AS PAS PEUR DES DÉFIS...  
AFFRONTÉ LE :

Gagne 1 console  
16 bits !

# 36 68 21 88

**OSE APPELER  
ET ÇA VA ÊTRE TA FÊTE !**

Pour les appels 36 68 la taxation ne sera que de 2,19 Frs par minute  
Le règlement déposé par Newstelemedia est disponible chez Maître Venezia, huissier de justice, à Neuilly-sur-Seine.



# ESPACE 3 games

**VENTE PAR  
CORRESPONDANCE**  
☎ 20 87 69 55  
Fax 20 87 69 75  
(de Paris faire le 16)

**LILLE**  
44 rue de Béthune  
Tel : 20 57 84 82

★  
4 rue Faidherbe  
Tel : 20 55 67 43

**STRASBOURG**  
6 rue de Noyer  
Tel : 88 22 23 21

★  
**DOUAI**  
39 rue Saint Jacques  
Tel : 27 97 07 71

## SUPER NES USA

**SUPER NES USA + Prise péritel + 1 manette 990 F**  
**SUPER NES USA + Prise péritel + 2 manettes + Mario IV 1 290 F**  
**SUPER NES USA + Prise péritel + 1 manette + Street fighter 2 1 380 F**  
MANETTE CAPCOM / 6 BOUTONS : 590 F - MANETTE SF3 : 149 F - SUPERSCOPE : 529 F

ADAMS FAMILY 2	495,00	OUT OF THIS WORLD	399,00
ALIEN 3	495,00	PHALANX	449,00
AMAZING TENNIS	449,00	ROAD RUNNER DEATH VALLEY	449,00
AMERICAN GLADIATORS	495,00	ROAD RIOT	349,00
BATMAN RETURN	495,00	ROBOCOP 3	449,00
BATTLETOADS	495,00	SHANGHAI	439,00
BLUES BROTHERS	495,00	SIM EARTH	549,00
BOB	495,00	SIMPSON'S NIGHTMARE	495,00
BUBSY	529,00	SIMPSON'S KRUSTY'S FUN HOUSE	449,00
CALIFORNIA GAMES	449,00	SKULJAGGER	349,00
CAPTAIN OF AMERICA	495,00	SONIC BLASTMAN	495,00
CHESTER CHEETAH	449,00	SOUL BLAZER	549,00
CHUCK ROCK	465,00	SPANKING QUEST	299,00
COOL WORLD	495,00	SPIDERMAN X MAN	495,00
DRAGON'S LAIR	349,00	STREET COMBAT	495,00
EQUINOX	495,00	SUPER BUSTER BROTHER	449,00
EVO	539,00	SUPER GOAL	495,00
FATAL FURY	529,00	SUPER STRIKE EAGLE (F15)	495,00
FINAL FANTASY 2	549,00	SUPER VALIS IV	495,00
FINAL FANTASY MYSTIC QUEST	395,00	TAZMANIA	495,00
FINAL FIGHT	449,00	TERMINATOR	495,00
GODS	449,00	TERMINATOR 2	495,00
HIT THE ICE	495,00	TINY TOON	495,00
JOHN MADDEN 93	495,00	THE DUEL	299,00
KABLOO EY	349,00	TOM & JERRY	475,00
LETHAL WEAPON 3	449,00	TOYS	495,00
MARIO IS MISSING	495,00	TURTLES IV	495,00
MECH WARRIOR	495,00	UNIVERSAL SOLDIER	495,00
MICKY MISTICAL QUEST	495,00	WARP SPEED	495,00
MIGHT AND MAGIC II	495,00	WINGS COMMANDER	495,00
NBA BASKET BALL	529,00	WINGS 2	449,00
OUTLANDER	495,00	X ZONE (SUPERSCOPE)	419,00

### SUPER PROMO !

<b>STAR WARS 449 F</b>	<b>PIT FIGHTER 299,00</b>
ACTRAISER 395,00	POPULOUS 299,00
ARCANA 349,00	POWER MOVES (POWER ATHLETE) 390,00
BILL LAMBEER'S BASKETBALL 250,00	PUSH OVER 449,00
DESERT STRIKE 439,00	RACE DRIVIN 299,00
F ZERO 390,00	SIM CITY 449,00
GHOULS AND GHOSTS 390,00	STAR FOX 549,00
GRADIUS III 299,00	STREET FIGHTER II 390,00
JAMES BOND JR 299,00	SUPER R TYPE 299,00
JIMMY CONNORS 419,00	UN SQUADRON 349,00
MARIO KART 449,00	YS III 390,00
NCAA BASKETBALL (DUNK SHOT) 449,00	ZELDA 3 390,00

## GAME BOY

PLUS DE 100 TITRES A PARTIR DE 99 F

**F1 RACE + ADAPTATEUR 4 P 199 F**

ADAMS FAMILY 2	239,00	MEGAMAN 3	259,00
ALIEN 3	199,00	POPEYE 2	249,00
ALLEWAY	195,00	POPULOUS	259,00
ALTERED SPACE	150,00	PRINCE OF PERSIA	239,00
ASTERIX	259,00	PRINCE VAILLANT	279,00
BATTLE TOADS 2	239,00	R TYPE II	149,00
BEST OF THE BEST	239,00	SIMPSON'S 2	239,00
BLUES BROTHERS	239,00	SPEEDBALL 2	239,00
CAPTAIN OF AMERICA	239,00	STAR WARS	239,00
CASTLEVANIA 2	239,00	SUPER HUNCH BACK Quasimodo	239,00
CHESSMASTER	239,00	SUPERMARIOLAND	195,00
CHUCK ROCK	239,00	SUPERMARIOLAND II	239,00
DARKWING DUCK	239,00	SUPER RC PRO AM	140,00
DR. FRANKEN	149,00	TERMINATOR II	239,00
DRAGON'S LAIR	149,00	TINY TOON	239,00
DOUBLE DRAGON 3	239,00	TITUS THE FOX	239,00
EMPIRE STRIKES BACK	259,00	TOM & JERRY	239,00
FELIX THE CAT	239,00	TOP GUN	239,00
JIMMY CONNORS	239,00	TOP RANK TENNIS	195,00
JOE & MAC	239,00	TRACK FIELD	239,00
KICK OFF	149,00	TURRICAN	149,00
KIRBY'S DREAM LAND	195,00	UNIVERSAL SOLDIER	99,00
LEATHAL WEAPON	239,00	WORLD CUP SOCCER	239,00
LEMMINGS	259,00	YOSHI	195,00
LOONEY TUNES	239,00	YOSHI COOKY	195,00
MACDONALD LAND	279,00		

## SUPER FAMICOM

**SUPER FAMICOM + Alimentation + PERITEL 1 390 F**  
**SUPER FAMICOM + 1 Cartouche au choix 1 790 F**  
d'une valeur maxi de 590 F

ADVENTURE OF SANDIEL	299,00	POPULOUS II	495,00
AGURI SUZUKI F1 SUPER DRIVING	590,00	POP'N TWIN BEE	590,00
ALIEN VS PREDATOR	490,00	POWER ATHLETE	390,00
BATMAN RETURN	490,00	RAMNA 1/2 2	645,00
BLUES BROTHERS	495,00	RUSHING BEAT 2	549,00
COMBATRIBES	390,00	SKY MISSION	449,00
CONTRA SPIRIT	469,00	SONG MASTER	390,00
DEAD DANCE	590,00	SONIC BLASTMAN	495,00
DRAGON BALL Z 2	690,00	STRANGE WORLD (KIKI KAI KAI)	549,00
EXHAUST HEAT 2	590,00	STREET FIGHTER 2	549,00
FINAL FANTASY V	590,00	SUPER DUNK STAR	590,00
HUMAN GP	490,00	SUPER F1 CIRCUS	549,00
JOE & MAC II	449,00	SUPER FORMATION SOCCER 2	TEL
LOONEY TOON (road runner)	399,00	SUPER VOLLEYBALL 2	590,00
NIGEL MANSELL GP	TEL	SUPER VOLLEY BALL TWIN	490,00
OUT OF THIS WORLD	449,00	TETRIS 2	590,00
PARODIUS	495,00	USA ICE HOCKEY	590,00
PHALANX	449,00	VALKEN	549,00







### GIGA PROMO !

<b>PRINCE OF PERSIA 299 F</b>	<b>STAR FOX 469 F</b>
AXELAY 395,00	ROCKETTER 199,00
BRASS NUMBER 395,00	ROYAL CONQUEST 250,00
CAMELTRY 299,00	RUSHING BEAT 299,00
CASTLEVANIA IV 299,00	SMASH TV 250,00
DINA WARS 290,00	SOUL BLADER 199,00
FLYING HEROE 395,00	STAR WARS 469,00
HOOK 395,00	SUPER CUP SOCCER 299,00
IMPERIUM 250,00	SUPER DOUBLE DRAGON 299,00
LEMMINGS 250,00	THE KING OF THE RALLY 399,00
RAMNA 1/2 1 490,00	TINY TOON 439,00
	TURTLES IV 449,00

## SUPER NINTENDO

ADAMS FAMILY 2	495,00	JOE AND MAC	349,00
BULL VS BLAZERS	439,00	L'ARME FATALE	449,00
DESERT STRIKE	439,00	NHLPA HOCKEY	439,00
DRAGON'S LAIR	349,00	SUPER KICK OFF	349,00
EARTH DEFENSE FORCE	299,00	SUPER PGA GOLF	419,00
JIMMY CONNORS	419,00	SUPER SWIV	439,00
		WORLD CLASS RUGBY	495,00

## ACCESSOIRES

	<b>HANDY BOY</b>	299 F
	<b>JOYSTICK ARCADE PRO 5</b>	349 F
	6 BOUTONS, COMPATIBLE MEGADRIVE ET SUPER NINTENDO/SUPER FAMICOM	
	<b>BATTERY PACK</b>	149 F
	+ ALIMENTATION SECTEUR POUR GAMEBOY	
	<b>ACTION REPLAY PRO</b>	449 F
	POUR MEGADRIVE	
	<b>ACTION REPLAY PRO</b>	449 F
	POUR SUPER NES/SUPER FAMICOM/SUPER NINTENDO	
	PEUT ÊTRE UTILISE COMME ADAPTATEUR UNIVERSEL	
	<b>ACTION REPLAY PRO</b>	299 F
	POUR GAME BOY	



### GENIAL !!!

ADAPTATEUR POUR SUPER NINTENDO EUROPE  
permettant d'utiliser les cartouches  
US et japonaises

Fonctionne aussi avec  
**SUPER MARIO KART ET STAR FOX**  
**ADAPTATEUR SUPER NINTENDO : 99 F**  
**AVEC UNE CARTOUCHE ACHETEE : 69 F**  
**AVEC DEUX CARTOUCHE ACHETEEES : GRATUIT**  
OU POUR L'ACHAT DE 2 JEUX  
\* **SUPER NES/SUPER FAMICOM**  
**CETTE MAGNIFIQUE MONTRE SANYO**  
**CHRONO ALARME EN CADEAU !**



# MEGADRIVE JAPONAISE

**MEGADRIVE + PERITEL + SONIC 840 F**

**CARTOUCHES MEGADRIVE A PARTIR DE 99 F**

AMAZING TENNIS	449,00	HOME ALONE	249,00	RAMPART	399,00
AQUATIC GAMES (J POND III)	249,00	INDIANA JONES	249,00	ROAD RASH II	385,00
ATOMIC RUNNER	299,00	JAMES BOND 007	395,00	RUGBY II	TEL
BATTLE TOADS	385,00	JENNIFER CAPRIATIS	385,00	SIDE POCKET	385,00
BART SIMPSON	299,00	JOHN MADDEN 93	385,00	SLIM WORLD	299,00
BIOHAZZARD BATTLE	345,00	LEMMING	385,00	SPLATTER HOUSE II	299,00
BOND 007	385,00	LHX ATTACK CHOPPER	385,00	SPLATTER HOUSE III	425,00
BULLS VS BLAZERS	385,00	LITTLE MERMAID	299,00	SUPER HIGH IMPACT	299,00
CAPTAIN OF AMERICA	395,00	LOTUS TURBO CHALLENGE	395,00	SUPER KICK OFF	385,00
CHAKAN	395,00	MUHAMMAD ALI	449,00	SUPERMAN	385,00
CHIKI CHIKI BOY	385,00	PISTOLET MENACER		SUPER SMASH TV	299,00
COOL SPOT	385,00	+ cartouches 6 jeux	469,00	TALE SPIN	385,00
CRUE BALL	299,00	MICKEY CASTLE	249,00	TAZMANIA	389,00
CRYING	345,00	MICKEY ET DONALD	385,00	T2 : ARCADE GAME	385,00
EUROPEAN CUP SOCCER	385,00	NHL PA HOCKEY	369,00	THUNDER FORCE IV	385,00
EX MUTANT	385,00	OUTLANDER	395,00	TINY TOON	385,00
FATAL FURY	TEL	OUT OF THIS WORLD	385,00	TITI ET GROS MINET	385,00
FLASHBACK	385,00	PGA GOLF II	385,00	TMNT HYPERSTONE HEIST	385,00
GLOBAL GLADIATOR	385,00	PREDATOR 2	395,00	USA TEAM BASKETBALL	385,00
G LOC	385,00	POWER ATHLETE (Deadly Moves)	465,00	WORLD TROPHY SOCCER	425,00
GRAND SLAM	299,00	POWER MONGER	385,00	X MEN	395,00
GREEN DOG	299,00	RISKY WOOD	299,00		

## MEGA PROMO !

SONIC 2	299 F	STREET OF RAGE 2	379 F
BLOCK OUT	99,00	KLAX	149,00
ALIEN 3	299,00	KID CHAMELEON	190,00
ALISA DRAGON	199,00	LAND STALKER	379,00
ATOMIC ROBOKID	149,00	MASTER OF MONSTERS	129,00
AYRTON SENNA GP	299,00	MERCS (cartouche française)	149,00
BADOMEN	149,00	MOONWALKER (Cartouche française)	199,00
BARE KHUCKLE (street of rage)	249,00	OLYMPIC GOLD	199,00
BATMAN RETURN	329,00	OUTRUN 2019	199,00
BUBSY	379,00	RAMBO 3	199,00
CALIFORNIA GAMES (Cartouche française)	199,00	ROAD RASH	199,00
DARIUS II	190,00	SAINT SWORD	179,00
DICK TRACY	199,00	SONIC	150,00
DAVID ROBINSON BASKETBALL	199,00	STIDER (cartouche française)	199,00
DONALD QUACK SHOT	150,00	SWORD OF SWODAN	99,00
EA ICE HOCKEY	199,00	THUNDERFORCE III	259,00
ECCO LE DAUPHIN	379,00	THUNDER PRO WRESTLING	190,00
F1 CIRCUS	190,00	TOKI	199,00
GALAXY FORCE 2 (60 Hz)	129,00	TOE JAM EARL	149,00
GOLDEN AXE 2 (Cartouche française)	199,00	TURBO OUT RUN (cartouche française)	199,00
GYNOUG	199,00	UNDEADLINE	190,00
HELL FIRE	190,00	VERITEX	149,00
J MADDEN 92	199,00	WONDERBOY 3	150,00
JORDAN VS BIRD	295,00	ZERO WING	149,00

ARRIVAGE DE NOUVEAUTÉS  
TOUTES LES SEMAINES.  
N'HESITEZ PAS A  
NOUS CONTACTER !

LIVRAISONS RAPIDES  
PAR COLISSIMO

**ADAPTATEUR POUR CARTOUCHES JAPONAISES : 98 F**  
**AVEC 1 CARTOUCHE ACHETEE : 49 F**  
**AVEC 2 CARTOUCHES ACHETEEES : GRATUIT**

# NEO GEO

**NEO GEO + PRISE PERITEL 1 990 F**  
**NEO GEO + Prise peritel**  
**+1 cartouche d'une valeur 2 490 F**  
**de 690 F MAXI au choix**  
**MANETTE 450 F**  
**MEMORY CARD 199 F**

ART OF FIGHTING	1490,00
BLUES JOURNEY	590,00
BURNING FIGHT	690,00
EIGHT MAN	790,00
FATAL FURY	990,00
FATAL FURY II	1490,00
FOOTBALL FRENZY	990,00
GHOST PILOT	590,00
KING OF MONSTER II	1290,00
LAST RESORT	1290,00
MAGICIAN LORD	590,00
MUTATION NATION	1190,00
NAM 1975	590,00
SENGOKU II	1490,00
SUPER BASEBALL 2020	590,00
SUPER SIDE KICKS	1490,00
TRASH RALLYE	890,00
3 COUNT BOUNT	1490,00
WORLD HEROE II	1490,00

# GAME GEAR

**GAME GEAR + SONIC 2 + LOUPE 1 090 F**

**ALIMENTATION SECTEUR 69 F**

MICKEY MOUSE 2 199,00 SONIC 2 199,00

**NOMBREUX TITRES EN STOCK, NOUS CONTACTER**

**ADAPTATEUR POUR MASTER SYSTEME 99 F**

## GENIAL

**LE CDX PRO 449 F**

**PERMET D'UTILISER LES CD EUROPEENS  
ET USA SUR VOTRE MEGA CD JAPONAIS**

# MEGA CD

**MEGA CD 1 990 F**  
**MEGA CD + 1 titre au choix 2 390 F**  
**MEGA CD 2 + CDX PRO + Wonderdog 2 490 F**

MEGA CD JAPONAIS	MEGA CD USA
4 JEUX EN 1	BATMAN RETURN
AFTER BURNER III	CHUCK ROCK
BLACK HOLASSAULT	COBRA COMMANDO
ELECTRIC NINJA ALESTE	DARK WIZARD
ERNEST EVANS	DUNGEON MASTER
FINAL FIGHT	ECCO LE DAUPHIN
HEAVY NOVA	HOOK
PRINCE OF PERSIA	INXS : Music video
RAMNA 1/2	JAGUAR XJ 220
ROAD BLASTER	KRISS KROSS
SOL FEACE	MONKEY ISLAND
SUPER LEAGUE	NIGHT TRAP
THUNDER STORM FX	RISE OF THE DRAGON
TIME GAL	SEWER SHARK
WONDER DOG	SHERLOCK HOLMES
	WOLF CHILD

Bon de commande à envoyer à **ESPACE 3 VPC** - Rue de la voyette - centre de gros n°1- 59818 LESQUIN Tel : 20 87 69 55

CONSOLES & JEUX	PRIX
Frais de port* (jeux 20f console+accessoires volumineux : 50 F)	
<b>TOTAL A PAYER</b>	

Nom : ..... Prénom : .....

Adresse .....

Code Postal : ..... Ville : .....

AGE : ..... Téléphone : ..... signature  
(parents pour les mineurs)

Je joue sur :  
SUPER NINTENDO ☐  
SUPER NES ☐  
SUPER FAMICOM ☐

MEGADRIVE ☐  
MEGA CD ☐  
NEO GEO ☐

GAME BOY ☐  
GAME GEAR ☐

Numéro :  
Date de validité :  
Signature :

Mode de paiement : ☐ Chèque bancaire ☐ Contre-remboursement + 35 F ☐ Carte bleue

\*CEE - DOMTOM :  
cartouches 40F  
consoles : 90F  
LES CHEQUES DOIVENT ETRE LIBELLES A L'ORDRE DE :  
ESPACE 3 VPC

TOUTES LES COMMANDES SONT LIVREES PAR COLISSIMO

Prix valables sauf erreur d'impression pendant le mois d'impression - Toutes les marques citées sont déposées par leurs propriétaires respectifs - Dans la limite des stocks disponibles



# PREVIEWS

## Le petit Gaulois enfin sur la Super Nintendix

La version Game Boy d'Astérix vient à peine de sortir que s'annonce déjà la version Super Nintendo des aventures du Gaulois le plus célèbre du monde! Cette fois encore, Astérix part à la recherche de son copain Obélix, enlevé par une patrouille romaine (par Toutatis! comment ont-ils pu réussir un tel prodige?). On retrouve bien entendu tous les ingrédients de la BD: les bagarres, la rigolade, la potion magique, les sangliers... et même l'inévitable barde Assurancetourix (auquel Infogrames a eu la bonne idée de ne pas confier la bande-son!). Tout cela donne un jeu de plates-formes plein d'humour, qui s'inspire des différents albums de la série pour vous plonger dans une aventure plus mouvementée qu'une rencontre entre nos amis gaulois et une patrouille romaine...

# ASTE



Une visite d'Astérix: le cauchemar des légionnaires romains des camps retranchés de Babaorum, Aquarium, Laudanum et Petibonum!

Vous pourrez jouer en français, en anglais, en allemand ou en espagnol...

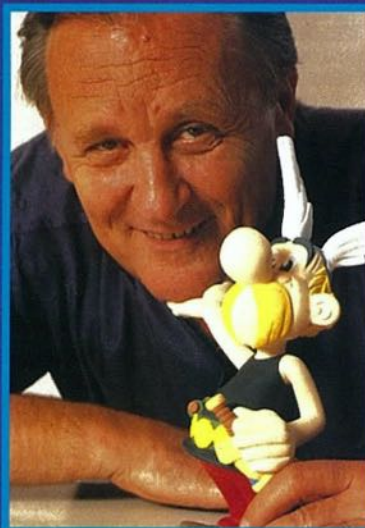
Tous les personnages de la BD sont au rendez-vous... Y compris la superbe Falbala!



Astérix s'offre une balade en wagonnet à l'intérieur d'une pyramide égyptienne!



R. DORFRAT HAT UND HAT BESCH. DU, ASTERIX, AUFNEHMEN UND SOLLST BEVOR LÖWEN ZUM FRAS ARME VIE



## INTERVIEW UDERZO REPOND A NOS QUESTIONS

Lorsqu'il a appris qu'Axel devait interviewer le papa d'Astérix, Homer, dont la Sainte Trinité comprend Astérix, Star Wars et les Simpsons, s'est aussitôt emparé d'un gros dictionnaire pour assommer son malheureux collègue... Résultat des courses: un crâne fracturé et une interview dans laquelle Uderzo nous révèle ce qu'il pense des jeux vidéo et de l'arrivée de son héros sur Super Nintendo.

Aimez-vous les jeux vidéo? Etes-vous joueur vous-même?

• Non, ce n'est plus de mon âge, c'est plutôt pour mon petit-fils qui a quatre ans. Je manque de temps et j'ai du mal à suivre ce qui se passe dans ce domaine... Il faut dire que je n'ai pas vraiment essayé de m'y mettre, et je sais qu'une fois qu'on y a goûté, il est difficile de s'arrêter. Ne pas essayer, c'est peut-être le moyen de me protéger. La vie est courte et on a déjà peu de temps à consacrer à ses amis, alors si on ajoute ça, il ne reste plus grand-chose. Mais je ne suis pas du tout contre les jeux vidéo, au contraire...

Avez-vous participé à la réalisation des jeux inspirés des aventures de votre héros?

• En général, je me contente de vérifier qu'on ne déforme pas graphiquement les personnages et qu'on les fait bouger tel que je le conçois. Je ne suis intervenu qu'une seule fois sur le projet, qui prévoyait au départ qu'Astérix devait affronter des Ninjas. Là, j'ai dit non, je préférerais quand même que ce soit des Romains. Je n'ai rien contre les Ninjas mais ce n'est pas la même époque, et il est important de conserver l'univers du personnage, sinon on s'égare et on perd toute crédibilité.



# RIX

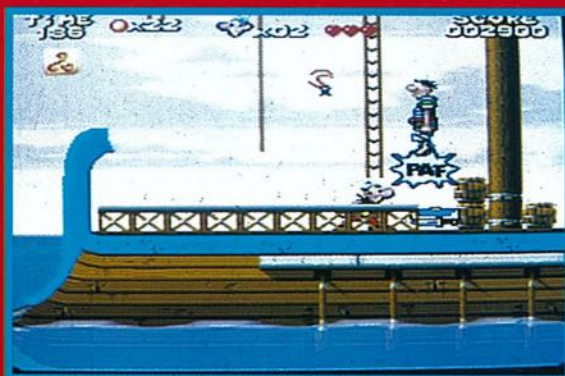
SUPER NINTENDO/INFOGRAMMES



juillet

## PREVIEWMS

Aïe! aïe! Même en plein désert, on n'est pas à l'abri d'une des chansons d'Assurance-tourix, qui trimbale avec lui un nuage de pluie!



La neige ne doit pas détourner Astérix de son but: libérer Obélix.



Distribution gratuite de marrons à bord d'un des navires de la flotte de César... Pour les Romains, c'est la galère! Engagez-vous qu'y disaient!



Astérix devra se frayer un chemin à travers le labyrinthe de couloirs d'une sombre pyramide égyptienne.

### Que pensez-vous du résultat?

• J'en suis enchanté et j'espère qu'il marchera. Comme tous les auteurs, je suis toujours impressionné de voir les personnages évoluer dans un domaine pour lequel ils n'ont pas été créés au départ. On a toujours l'impression que nos personnages nous échappent un peu, mais c'est très agréable.

En temps que créateur de dessins animés, comment trouvez-vous l'animation des personnages de jeux vidéo (Astérix en particulier)?

• Les premiers jeux inspirés d'Astérix n'avaient pas grand-

chose à voir avec les albums... Les personnages étaient tellement petits et si déformés qu'à part le titre du jeu, rien ne permettait de deviner qu'il s'agissait d'Astérix. Mais aujourd'hui, les jeux ont fait des progrès et, même si les techniques d'animation utilisées sont limitées par rapport au dessin animé, je suis assez satisfait de la façon dont Astérix se déplace dans le jeu.

Quels sont vos projets pour l'année à venir? Préparez-vous un nouvel album, un dessin animé?

• Pour ce qui est des albums, il y en aura d'autres... Je dis tou-

jours que demain, je vais m'y mettre, et demain recule toujours. Mais ça se fera! Pour 1994, nous travaillons sur notre septième dessin animé qui sera réalisé dans un studio allemand, à Berlin, avec des dessinateurs venus des quatre coins du monde (le dessin animé, c'est une Tour de Babel). Il s'agira d'une adaptation de l'album "La Grande Traversée". Astérix découvrira une contrée étrange peuplée de gens bizarres... l'Amérique. Le scénario, que j'ai écrit avec l'aide de Pierre Tchernia, sera surtout basé sur les rapports entre les Gaulois et les Indiens.

## BONNE NOUVELLE!

La boîte du jeu contiendra une entrée gratuite pour le parc Astérix! Profitez-en pour aller passer une journée dans ce superbe parc d'attractions, bien plus sympa que la tanière de l'oncle Picsou!

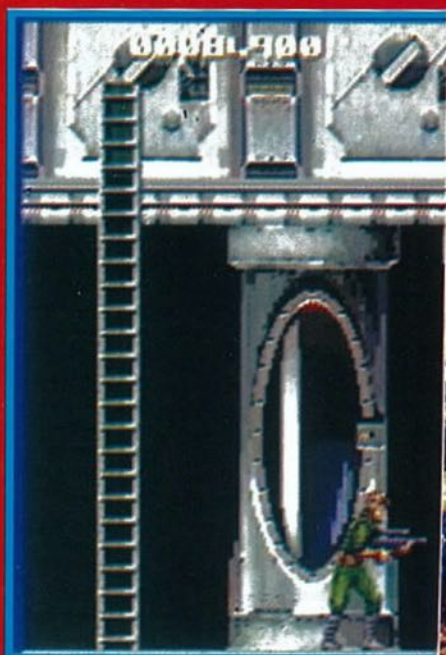


# PREVIEWS

La rentrée risque d'être chaude cette année puisque la version Mega CD de Terminator déboulera sur le marché européen en même temps que le Mega CD lui-même. Le scénario et les niveaux seront semblables à ceux de la version Megadrive et vous incarnerez donc à nouveau un soldat du futur, chargé de remonter dans le temps afin d'empêcher le terrible robot Terminator d'abattre Sarah Connors, la femme qui doit mettre au monde le leader de la rébellion future. Cette version a été réalisée par l'équipe à qui l'on doit Cool Spot et de Mick & Mack Global Gladiators, et c'est donc le musicien Tommy qui se chargera de la musique d'accompagnement. Celui-ci met un point d'honneur à composer de "véritables musiques" et, on peut donc s'attendre à ce que le jeu utilise pleinement les capacités du Mega CD!

# THE TERM

Les machines disposent d'armes puissantes et de troupes efficaces.



Vision d'horreur, ces caissons bio-énergétiques renferment une véritable armée de Terminators prêts à déferler sur le monde.

Niveau 5, Reese a récupéré un fusil à pompe et arpente les rues de Los Angeles à la recherche de Sarah O'Connor.



Deux informations sont affichées en permanence en haut de l'écran, votre score et une barre d'énergie. Votre personnage ne peut encaisser que quatre coups avant de rendre l'âme.

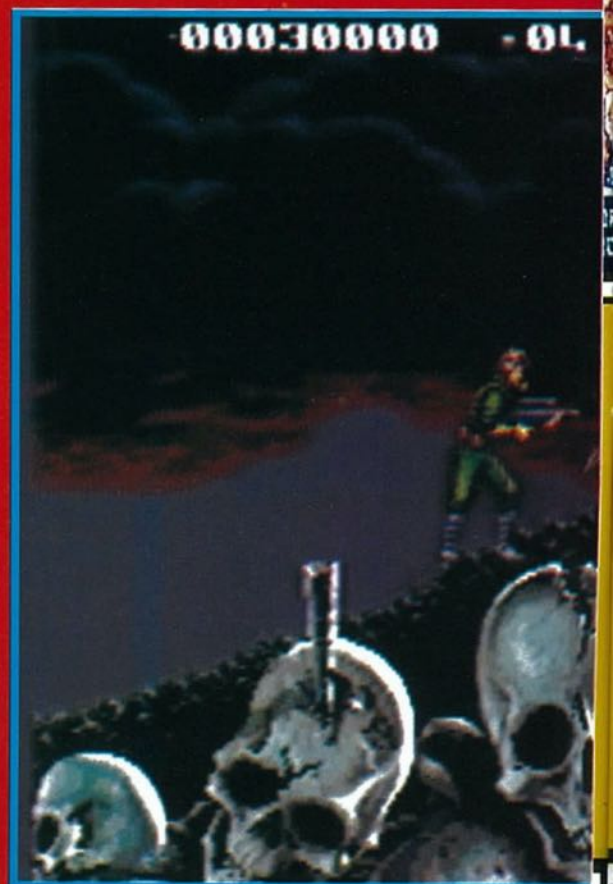
## Hasta la vista, baby!

Pour vous intercepter, les policiers utilisent les grands moyens. Ici, le projecteur d'un hélicoptère balaie les rues de la ville à votre recherche.



Dans le dédale des couloirs, des Terminators sont planqués. Il sera dur de préserver vos vies pour les sept niveaux restants.

Oups! Pas de chance... Vous n'êtes pas le seul à disposer d'un gros flingue!

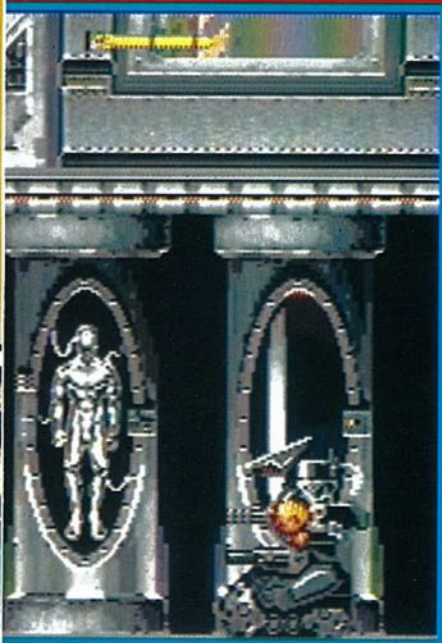




# INATOR



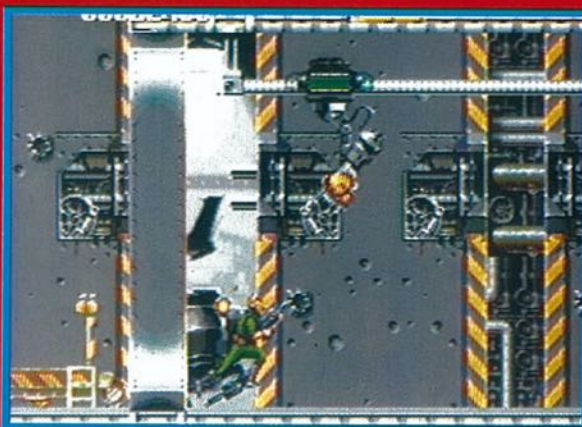
PREVIEWS



*Vous doutez de l'agressivité des Terminators ? Jetez un coup d'œil sous les pieds du héros... Y a comme un os !*



*L'action démarre dans un monde d'apocalypse dans lequel les hommes et les machines se livrent un combat sans merci.*



*La base ennemie est truffée d'appareils de sécurité prêts à transformer tout intrus en petit tas de cendre.*



*Votre premier face à face avec un Terminator... Impressionnant !*

*Le jeu bénéficie d'effets spéciaux de qualité, telle cette explosion — haute en couleur — sur une bande sonore tonitruante.*



*L'animation des personnages, déjà excellente, a été encore améliorée.*



*Vous devez retrouver Sarah au Techno Bar. Attention, dans les quartiers mal famés, vous affronterez des voyous de Los Angeles qui essaieront de vous renverser avec leur moto.*





# PREVIEWS



**T**oujours en pleine forme, et ne reculant devant aucune acrobatie, même la plus périlleuse, le héros de Strider bondit de la Master System directement sur la Game Gear! Un joli saut, effectué en beauté comme la plupart de ses mouvements... C'est en effet à sa souplesse légendaire que Strider doit sa célébrité, bien plus qu'à la hardiesse de son scénario (vous partez cogner les sbires d'un vilain tyran, comme c'est original!). Notre ami se balancera une fois de plus de branche en branche en semant des shurikens pour le plus grand plaisir de ses fans!

# STRIDER 2

Courageux comme pas deux, Strider s'attaque à lui tout seul à une armée entière!

US GOLD/DELPHINE-GG



sept. 93

## Pour accros d'acrobatie

Un bon petit mélange de castagne et d'acrobaties qui donne un peu d'originalité à ce jeu de plates-formes par ailleurs plutôt classique.



US GOLD/DELPHINE-SMS



juin 93

## La saga continue!

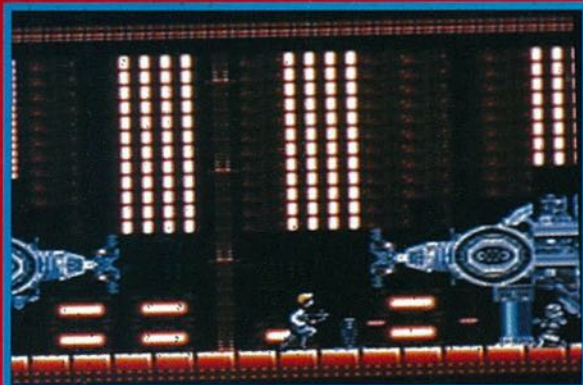


Si vous avez toujours rêvé de piloter un des puissants chasseurs X du film, vous allez être servi!



Cette véritable pou-belle volante cache un moteur de Ferrari sous l'apparence d'une vieille Deux-chevaux rouillée!

"La force, les sabres laser et tes trucs de sorciers, tout ça c'est du flan, ça vaut pas un bon pistoler au côté, pt'it gars!"



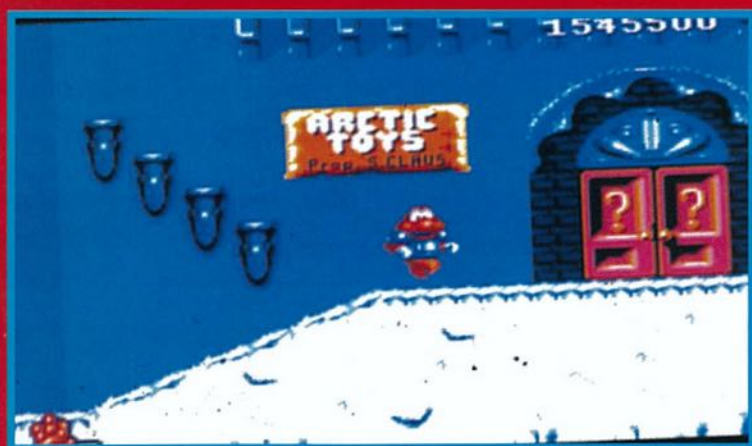
Méfiez-vous des dangereuses créatures extra-terrestres qui vous attendent dans cette sombre grotte...



On le sait peu, mais c'est bien notre Wieklen national qui incarnait le célèbre petit droide D2-R2.



**GOLD - stop - US GOLD - stop -**



Ne vous fiez pas à sa bonne bouille, le héros de Robocod est capable de se rouler en boule pour assommer ses ennemis et peut étirer son corps dans des proportions inimaginables !

# ROBOCOD



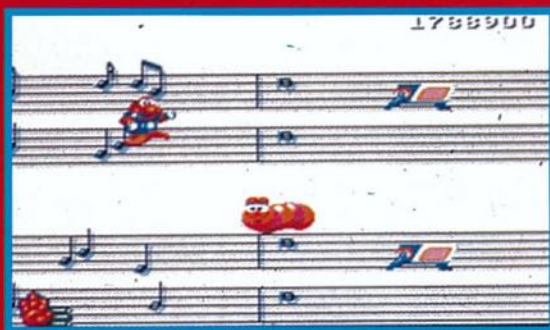
**C'**est maintenant officiel, US Gold sera désormais distribué chez nous par Delphine Software. Et ça démarre très fort avec trois jeux bien sympathiques... A commencer par l'adorable Robocod, l'alter ego aquatique de Robocop, le justicier au regard de four à micro-ondes.

Notre poisson préféré pointe en effet le bout de ses palmes sur Master System (et bientôt sur Game Gear) où il ravira à coup sûr les fanas de jeux de plates-formes. Si vous aimez les jeux d'action originaux et pleins d'humour, n'hésitez pas, sortez votre porte-monnaie et jetez-vous à l'eau (plouf!).



Notes de musique, cartes à jouer volantes, poissons super-héros... On nage en plein délire ! Et c'est comme ça tout le long du soft !

Les possesseurs de Master System et de Game Gear vont être contents, Robocod est sans aucun doute un des meilleurs jeux de plates-formes de ces dernières années !



**50% robot, 50% poisson...  
100% rigolade !**

## NOUVEAU

**"RESERVE AUX MECS"**

Appelle vite le

**36 70 21 07**

et tu sauras comment rencontrer des filles, si tu es prêt à faire l'amour pour la première fois, comment les filles aiment être séduites, comment avoir du succès auprès d'elles et comment sortir avec une fille sans perdre ton indépendance !

## TRUCS DE MECS

Appelle vite le

**36 70 21 01**

C'est tout ce qu'il faut savoir sur les filles : comment les embrasser, organiser ton premier rencart et comprendre ce qui se passe dans leur tête !

## Giga concours sur le

**36 68 21 02 et le  
36 68 21 01 !**

Le numéro inoubliable pour gagner plein de cadeaux géants !

Gagne des lots inoubliables...

Appelle vite, tu vas être gâté !

## STARS SECRETS

Tu connais les dernières révélations sur Michael Jackson, Madonna, NKOTB, E17 ... ?

Alors appelle vite le

**36 70 21 06**  
c'est hallucinant !



Gagne des supers cadeaux au 36 68 21 06 : billets pour le concert de Prince, CD et K7...

**SI TU N'AS PAS PEUR DES DÉFIS...**

**AFFRONTE LE :**

**36 68 21 88**

Gagne 1 console  
16 bits !

**OSE APPELER  
ET ÇA VA ETRE TA FETE !**

Pour les appels 36 68 la taxation ne sera que de 2,19 Frs par minute  
Pour les appels 36 70 la taxation ne sera que de 8,76 Frs à la connexion, puis 2,19 Frs par minute.  
Le règlement est déposé et disponible chez Maître Venezia, huissier de justice, à Neuilly-sur-Seine.



# PREVIEWS

**J**urassic Park est LE jeu d'Ocean. Tout le monde parle de la version Super Nintendo, très différente de celle sur Game Boy. L'histoire n'a pas changé, elle est tirée du pro-

chain film de Spielberg. Des dinosaures ont pris possession d'une île. C'est à vous de leur donner la chasse pour ramener la paix dans ce bout de terre paradisiaque perdu en mer.



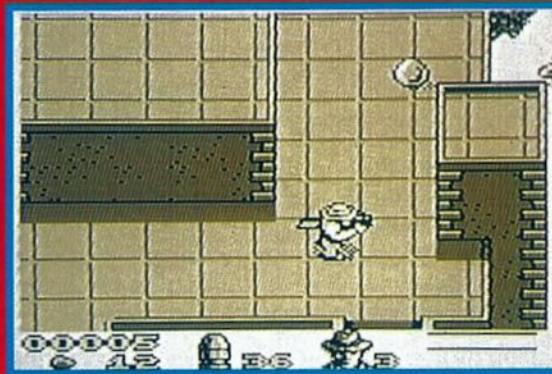
**Quelques monstres antédiluviens qui n'ont pas oublié d'être moches !**



L'homme au bazooka, c'est vous. Il faut ramasser un certain nombre d'œufs de dinosaure pour passer au niveau suivant. Mais vous aurez du mal à les arracher à leurs parents.



## Des dinosaures au paradis



**La vue aérienne du jeu apporte une nouvelle dimension à la partie. Les déplacements sont simples et intuitifs.**

## ONE MORE TIME, MISTER NUTS!

Nous n'avons pas pu résister au plaisir de vous montrer de nouvelles photos de Mister Nuts sur Super Nintendo.



**Mister Nuts**  
promet d'être l'un  
des plus beaux jeux  
de plates-formes.



**Un monstre de fin de niveau "bucolique", qui a plus d'un fil à sa patte.**



**Le dernier niveau de Mister Nuts.  
L'écureuil doit éviter les glissades.**



# LE PREMIER CLUB D'ACHAT ET DE VENTE DE JEUX VIDÉO

## GRATUIT !

Ta carte de membre après ton premier achat.

• Les meilleurs prix sur les nouveautés • Liste complète sur MINITEL • Catalogue gratuit pour les membres • Achat et vente de jeux utilisés

## POUR COMMANDER, TU FAIS COMME TU LE SENS !

Par minitel 36 15 ZIPP KID - Par téléphone 16 (1) 30 64 54 54 - Par courrier

# ZIP KID

### CHOISIS LES MEILLEURES NOUVEAUTÉS

Prix et disponibilités par minitel ou téléphone

#### SUPER NES

BRAWL BROTHERS  
BUBSY  
CONGOS CAPER  
CYBERNATOR  
FATAL FURY  
KAWASAKY CARIBBEANS  
LOST VIKINGS  
MECH WARRIOR  
SHADOW RUN  
STAR FOX  
STAR WARS

SUPER NBA  
TAZMANIA  
TINY TOONS

#### MEGADRIVE

AMAZING TENNIS  
ANOTHER WORLD  
FATAL FURY  
FLASH BACK  
GLOBAL GLADIATOR  
SHINING FORCE  
SIDE POCKET  
SUMMER CHALLENGE

SUPER KICK OFF  
TINY TOONS  
TOYS

#### GAME BOY

ROBIN HOOD  
SUPER MARIOLAND II  
TINY TOONS  
TOM ET JERRY

#### GAME GEAR

GLOBAL GLADIATORS  
HUMANS  
LAND OF ILLUSION

### SELECTIONNE LES BONNES AFFAIRES

Dans la limite des stocks disponibles

#### SUPER NES

ADDAMS FAMILY 459 345  
BATTER UP 429 325  
LETHAL WEAPON 455 335  
OUT OF THIS WORLD 449 339  
WING COMMANDER 475 355

#### MEGADRIVE

BATMAN REVENGE 485 299  
HIT THE ICE 360 269  
HIGH IMPACT 349 265

UNIVERSAL SOLDIER 399 279

#### Accessoire

MANETTE PRO 2 125 99

#### GAME GEAR

HALLEY WARS 240 99  
INDIANA JONES 279 199  
PREDATOR II 269 209  
SIMPSONS II 269 189  
SONIC 259 199

#### GAME BOY

BATTLE TOADS 245 139  
BLADE OF STEEL 219 139  
CHOPLIFTER 2 199 139  
DOUBLE DRAGON 2 219 139  
FLINSTONES 225 139  
OUT OF GAS 245 139  
PACMAN 199 139  
ROBOCOP 199 139  
SIMPSONS II 225 139  
UNIVERSAL SOLDIER 269 139

### RESERVE TES FUTURS HITS \*

Prix et disponibilités par minitel ou téléphone

#### SUPER NES

ALIEN 3  
BRAM STOKERS DRACULA  
CLAYMATES  
FIRST SAMURAI  
MARIO IS MISSING  
MVP FOOTBALL  
SUPER BLACK BASS  
UTOPIA

#### MEGADRIVE

AEROBIZ  
RC GRAND PRIX  
TERMINATOR II

#### GAME GEAR

HUMANS  
INCREDIBLE CRASH DUMMIES  
JEOPARDY

WRESTLEMANIA STEEL

#### GAME BOY

COOLWORLD  
CRASH'N THE BOY  
SPEEDY GONZALES  
SUPER DODGE BALL  
TROLLS IN CRAZY LANDS  
ZELDA

### COMMANDE TES ACCESSOIRES

#### SUPER NES

ADAPTATEUR JEUX U.S. 99  
MANETTE SUPER POWER 299  
MANETTE PRO-PAD 149  
RALLONGE 1,80 m 45

#### MEGADRIVE

ADAPTATEUR JEUX U.S. 149  
MANETTE SUPER POWER 299

#### GAME GEAR

ADAPTATEUR ALLUME CIGARE 69  
LOUPE 69  
TRANSFO 69

#### GAME BOY

ADAPTATEUR ALLUME CIGARE 69  
LOUPE ECLAIRANTE 89  
ETUI ANTICHOC 69

Tous les prix sont TTC

## NOUS VOULONS TES JEUX !

Nous rachetons tes jeux sans obligation d'achat de ta part. Nous ne rachetons pas de jeux japonais sauf pour Super Famicom. Téléphone-nous dès maintenant pour les prix. Tes jeux doivent être avec leur notice, dans la boîte d'origine.

\* Les super hits sont très demandés ! Tu peux les réserver en avance, et tu seras DÈS LEUR SORTIE parmi les premiers à jouer avec. IMPORTANT : Les chèques et cartes bleues ne seront débités que le JOUR DE L'EXPÉDITION !

PAR  
MINITEL



CONSULTE  
LE CATALOGUE  
COMPLET JEUX  
NEUFS ET UTILISES!

36 15 ZIPP KID

Tous les jeux et accessoires

PAR  
TELEPHONE



16 (1) 30 64 54 54

de 9 h à 19 h du lundi au vendredi  
de 9 h à 17 h le samedi

### BON DE COMMANDE

ZIPP KID

BP 5 - 78960 VOISINS LE BRETONNEUX

N° de membre

\_\_\_\_\_

Nom :

Adresse :

Ville :

Code postal :

Tél. :

Jeu	Console	Prix
Frais postaux 25 F (CRBT + 30 F)		
TOTAL		

Chèque (joindre 1 chèque par jeu) ☐

Contre remboursement (+ 30 F) ☐

Carte bleue N° \_\_\_\_\_

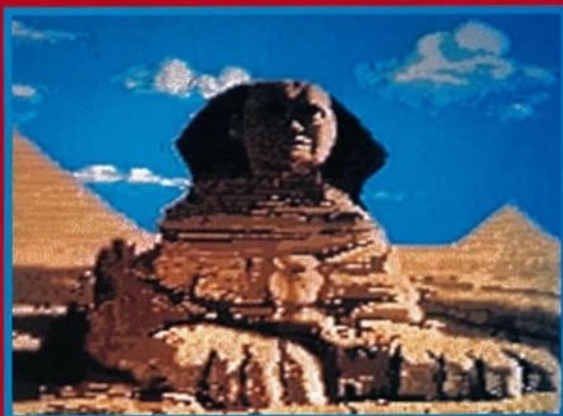
Date d'expiration \_\_\_\_\_

SIGNATURE \_\_\_\_\_

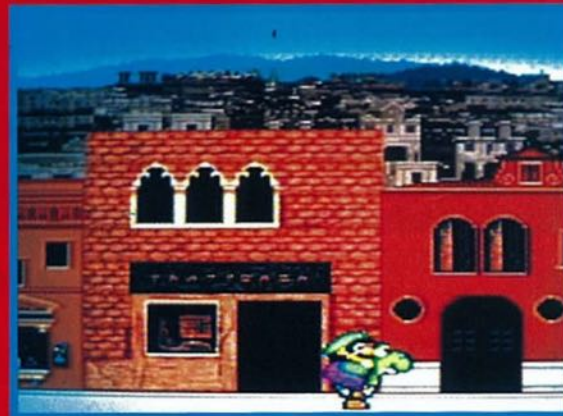


# PREVIEWS

## MARIO IS MISSING



La fuite  
du  
plombier



Des images digitalisées des plus grands monuments du monde. Mindscape prouve qu'il est possible d'apprendre en s'amusant.

Yoshi et Luigi toujours prêts à se serrer les coudes pour délivrer Mario. Pour une fois, le plombier n'est pas le héros.



La carte des Etats-Unis et du Japon revues et corrigées.

Mindscape a toujours fait montre d'un vif intérêt à l'égard des produits éducatifs. Qu'on se rappelle, par exemple, The Miracle, un kit musical complet d'initiation au piano. Mario is Missing propose aux jeunes joueurs de découvrir le monde et sa géographie. Mario vient d'être enlevé par Bowser et les perfides Koopas. Vous jouez le rôle de Luigi et devez voyager à travers le monde pour libérer votre frère.

MINDSCAPE/LUDI GAMES - SNES



sept.



## ALFRED CHICKEN



Chaque niveau est un véritable labyrinthe. Alfred Chicken s'annonce comme un grand hit.

Tendre poulet

MINDSCAPE/LUDI GAMES - GB



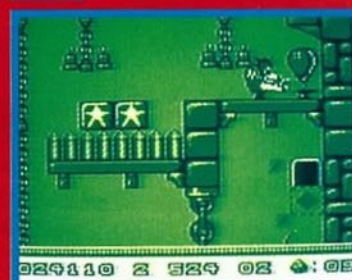
juillet



Au menu, du poulet sauté...

Alfred le poulet a besoin de votre aide. Ses amis "œufs" et sa copine, Floella, ont été enlevés par l'affreux Meka qui veut les utiliser pour des expériences. Alfred Chicken se présente sous la forme d'un jeu de plates-formes composé de onze niveaux bourrés de passages secrets. Les versions NES et SNES sont prévues pour l'automne.

La richesse des niveaux est impressionnante.





**LORICIEL - stop - LORICIEL - stop - LORICIEL - st**

# INTERNATIONAL TENNIS TOUR



**PREVIEWS**



Lors de l'entraînement, vous allez travailler les services et les nombreux coups du tennis. Une pastille de couleur placée sur le court vous indique l'endroit où la balle doit rebondir.

Le tennis de Loricel arrive en phase terminale. On retrouve tous les tournois du grand chelem, les meilleurs joueurs du monde, et une avalanche d'options qui font de ce nouveau tennis une véritable simulation sportive.

Pour la rentrée, Loricel prépare un second tennis mais, cette fois-ci, sur Megadrive. Il portera le nom de Davis Cup.

En double, vous avez la possibilité de vous allier avec un ami ou avec le programme.

Il y a trois niveaux de difficulté. En mode Professionnel, la balle va deux fois plus vite.



Le tableau des options est clair et fonctionnel.

# VASTLIGHT

- \* ENFIN VOUS POUVEZ ACHETER A HONG KONG EN TOUTE CONFIANCE !
- \* VASTLIGHT A DES ANNEES D'EXPERIENCE EN MATIERE DE VENTE PAR CORRESPONDANCE.
- \* NOUS SOMMES L'UNE DES SOCIÉTÉS DE HONG KONG LES PLUS COMPETITIVES EN HARDWARE.
- \* NOUS PARLONS COURAMMENT L'ANGLAIS...
- \* NOUS PROPOSONS TOUT TYPE DE MATERIEL : CCL, FRONTFAREAST, VENUS PRODUCTS...

PC Engine : Street Fighter 2 CHAMPION EDITION	£ 65
PC Engine : JOYPAD 6 boutons	£ 30
Super Famicom : FORTRESS OF FURY	£ 39
Super Famicom : FINAL FIGHT 2	£ 57
Super Famicom : SUPER BOMBERMAN	£ 57
Super Famicom : Quadrupleur	£ 21
ACTION REPLAY (sauf version européenne)	
& GOLDFINGER CODES (plus de 200 codes)	£ 10

**METHODE DE PAIEMENT ET DE LIVRAISON**  
**PAIEMENT PAR TRANSFERT A NOTRE BANQUE :**  
 Banque BARCLAYS. 84, High Street, Princes Risborough, Bucks, Angleterre. Code Banque : 20-70-04. Numéro Compte : 50573663.  
**NOUS ASSURONS UNE LIVRAISON RADIDE :**  
 En 6 jours ou en envoi spécifique par UPS ou Federal Express.

Si vous souhaitez de plus amples renseignements sur nos produits et nos nouveautés, contactez Nicky Lee au 19 852 675 87 51 (entre 9 et 10 H en France). Parlez anglais !

**VASTLIGHT, SHOP B, 1A MEI WAH BUILDING,  
 18 WAN TAU STREET, TAI PO, NT, HONG KONG  
 TEL : 19 852 650 65 09 / 675 87 51 - FAX : 19 852 675 79 19 / 675 80 21**



# PREVIEWS



Comme dans le film, Indiana Jones se retrouve sur le toit d'un train qui transporte des animaux. Il a alors quinze ans et encore toutes ses dents.



Les célèbres aventures de l'archéologue-aventurier débarquent sur Nintendo. Les six niveaux présentés sont fidèles aux différentes scènes du film. La dernière croisade retrace l'histoire du Graal, la coupe qui a recueilli le sang du Christ et qui, selon la légende, confère l'immortalité. Indiana Jones est chargé de retrouver le calice et, par la même occasion, son père enlevé par les nazis. Toujours accompagné de son fouet, il n'hésite pas à prendre les trains en marche ou les zeppelins en vol.

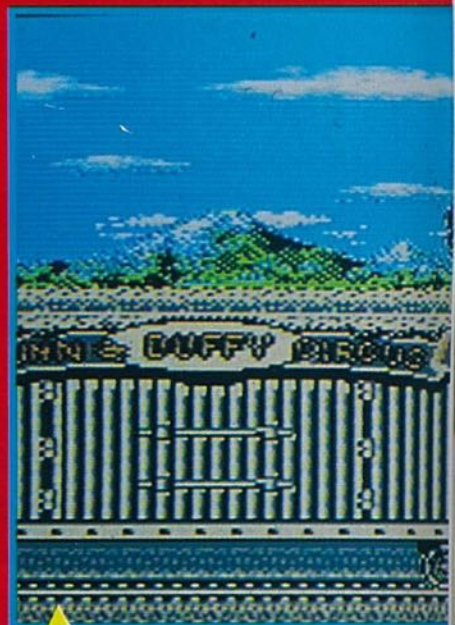
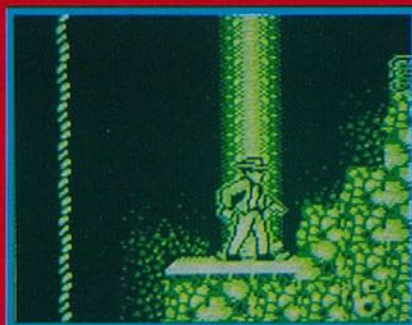
**Indy, dis-moi oui !**



A l'intérieur de la forteresse nazie, Indiana Jones ira jusqu'au bout de ses forces pour délivrer son cher papa.

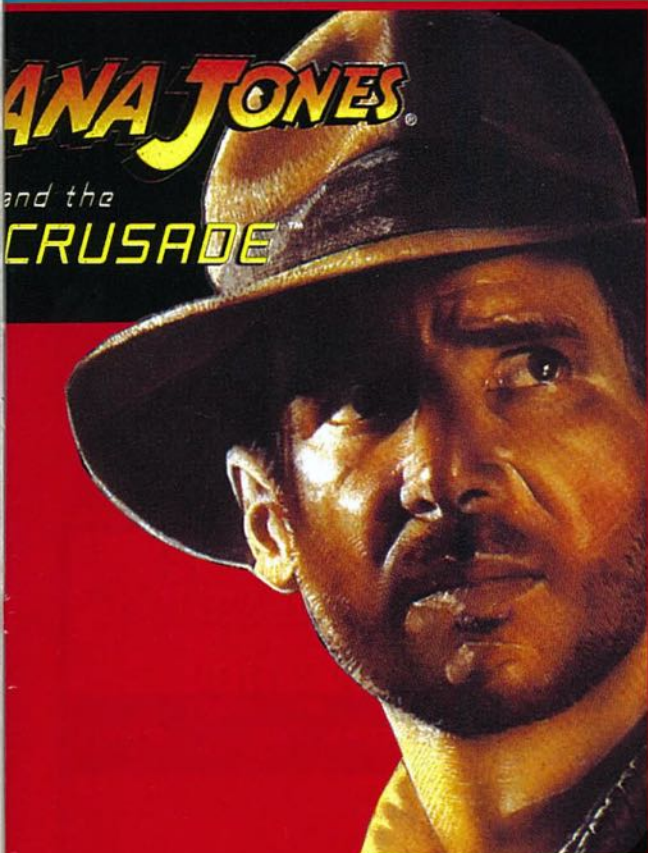


Si, dans le film, le héros est accompagné d'une délicieuse espionne, Sophia, il n'en est rien dans le jeu. Le pauvre Indiana Jones est toujours tout seul.

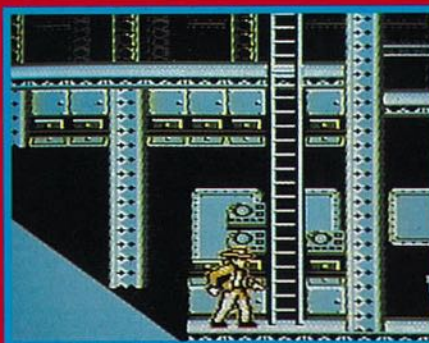
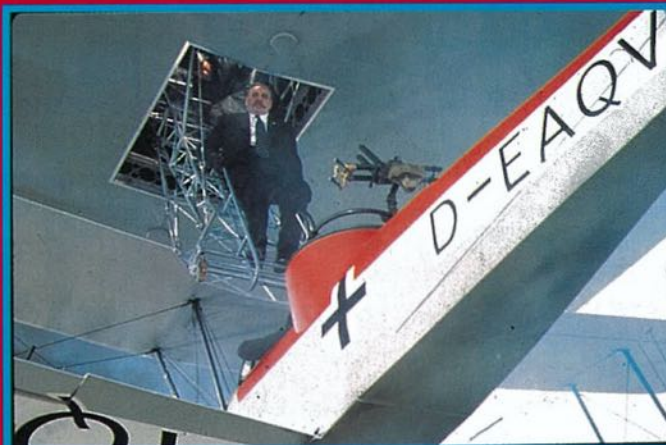


La version NES n'est guère différente en couleurs en plus, la scène du train.



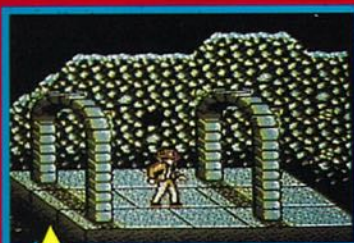


**INDIANA JONES**  
and the  
**CRUSADE**



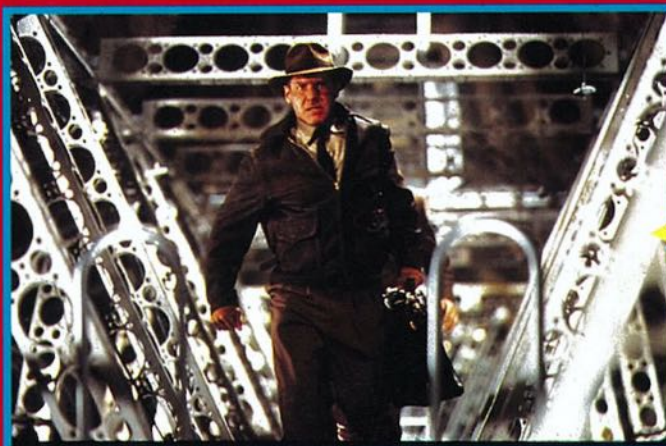
Indiana Jones se présente comme un jeu de plates-formes dans lequel les combats prennent une place importante. Que ce soit sous terre ou dans les airs, notre héros devra faire preuve de force et de courage.

**PREVIEWS**



Le personnage ne se déplace que sur un plan, généralement de gauche à droite.

## INDY SUR LES ECRANS



Pour ceux qui n'auraient jamais vu le troisième et dernier volet des aventures d'Indiana Jones (mais ils doivent être rares), voici quelques photos du film.

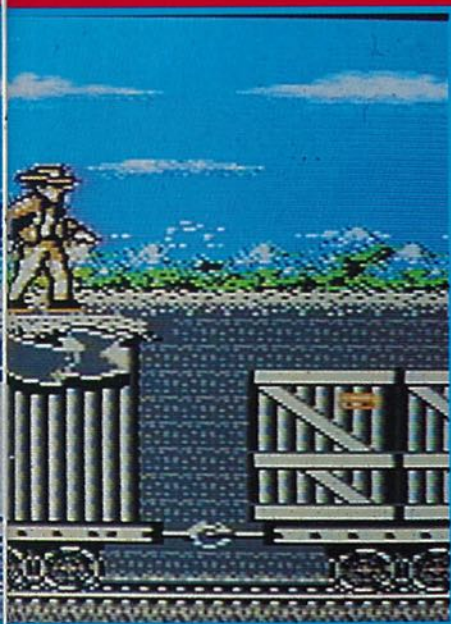
Harrison Ford, le bellâtre, a vraiment le profil de l'emploi : un paisible archéologue qui se transforme en aventurier sans peur et sans reproche.



On ne peut pas dire qu'il ne veuille pas se mouiller !



Les retrouvailles du père et du fils. Sean Connery a troqué le pistolet de James Bond contre un parapluie (qui s'avérera très utile) et une sacoche remplie de documents ultraconfidentiels...



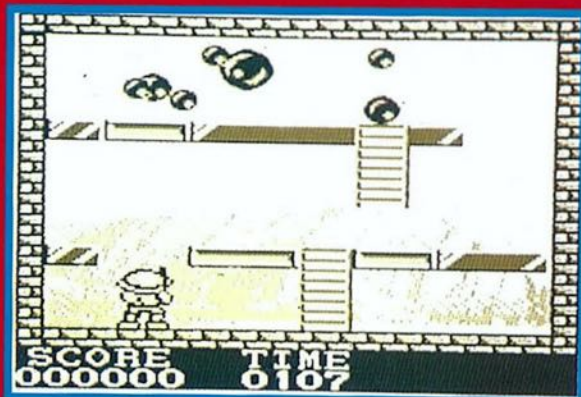
Le jeu sur portable. Mis à part les graphismes, le jeu est identique.



# PREVIEWS



## Ping-Pang !



Certains niveaux demandent un peu de gymnastique. Même juché sur une échelle, vous n'êtes guère en sécurité...

**P**ang est un jeu pour les amoureux de fête foraine et de ball-trap. En effet, le personnage que vous dirigez se déplace à travers les écrans de jeu en tirant sur des ballons tombés du ciel. Touchés, les plus gros éclatent, se divisant en ballons plus petits, et ainsi de suite, jusqu'à ce qu'ils disparaissent.

Le principe du jeu est pour le moins primaire, mais son intérêt est hautement élevé.

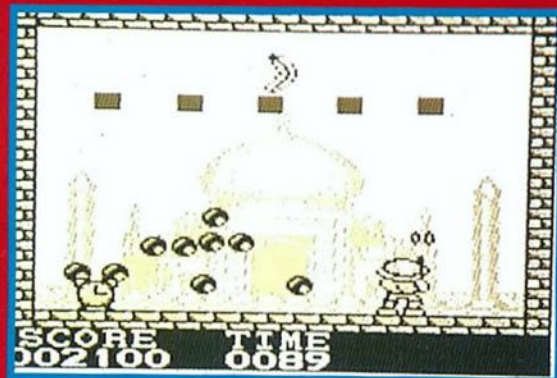
Sur Game Boy, la réalisation est d'un très bon niveau.

A l'intérieur de chaque monde, il y a plusieurs niveaux qu'on peut prendre dans n'importe quel sens.



Le système de jeu est ultra-simple : il faut tirer sur des ballons en un temps limité.

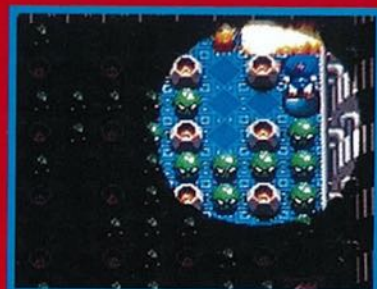
Les gros ballons éclatés laissent place à de plus petits. Le challenge devient alors vraiment intéressant.



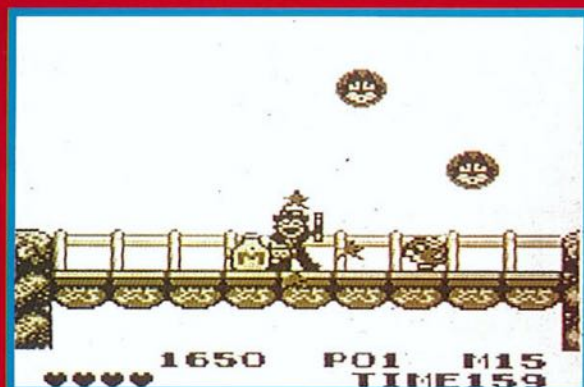
## Faites la bombe, pas la guerre !

Oh ! la belle jaune ! Ce sont des explosions en chaîne provoquées par des bombes ennemies. Les cases permettent de se protéger des radiations.

Un coup de projecteur sur la vedette du jeu !







L'intérêt de ce jeu de plates-formes réside dans les nombreuses métamorphoses du héros. Ici, Félix se transforme en magicien.

Mettez un chat dans votre console



Félix le chat n'a rien perdu de sa force sur Game Boy. Comme dans la version NES (C+ 19), le félin doit retrouver son amie, Kitty, enlevée par le Professeur. Aidé de son sac à malices, il utilise différents objets magiques comme le parapluie, la ballon dirigeable, le tank ou le dauphin... Un jeu de plates-formes original et attachant.

HUDSON SOFT/LUDI GAMES - GB

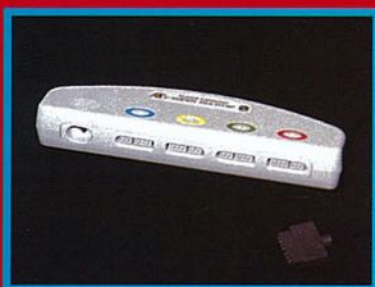


A certains endroits du jeu, Félix rentre dans son sac à malices. Ce dernier lui offre des pastilles de bonus utiles pour ses transformations.

Aux commandes de son tank, le chat le plus célèbre des bandes dessinées va pouvoir passer à l'offensive.



Il n'est pas inutile de présenter ce grand classique de jeu d'arcade. Il faut poser des bombes tout au long des niveaux pour détruire les ennemis ou s'ouvrir des passages dans les murs. Le quadrupleur Super Multitap d'Hudson permet de jouer à quatre simultanément. C'est indéniablement un "plus" qui redonne un nouveau souffle à cette cartouche.



Le quadrupleur d'Hudson est l'outil indispensable pour jouer à quatre joueurs.



A quatre joueurs, le jeu prend une nouvelle dimension. C'est le "fun" assuré.



# PREVIEWS



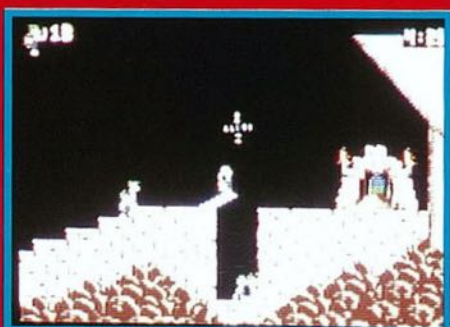
Voici les huit outils qui vous serviront à diriger votre tribu. Ils peuvent grimper, creuser des trous, rebondir, se laisser tomber en parachute...



## LES LEMMINGS ET LES ENFANTS D'ABORD!



Les bâtisseurs de ponts à l'œuvre. Il faut savoir anticiper les obstacles pour éviter que les Lemmings ne disparaissent corps et biens.



**Vous reprendrez bien 1 ou 2 km de Lemming ?**

Les Lemmings sont de charmants rongeurs pas vraiment intelligents. Mais c'est justement ce qui fait le charme du jeu. Pour ceux qui l'ignoraient encore, ces bestioles ont la particularité de marcher à la queue leu leu. Au premier obstacle, ils font demi-tour dans un bel ensemble. Vous incarnez le "joueur de flûte", qui doit conduire son troupeau vers la sortie. Pour ce faire, vous disposez de huit outils symbolisés par des icônes. Une fois celles-ci sélectionnées, vous les appliquez au Lemming désiré qui se mettra automatiquement au travail. La version Lynx semble être l'une des meilleures sur le marché.



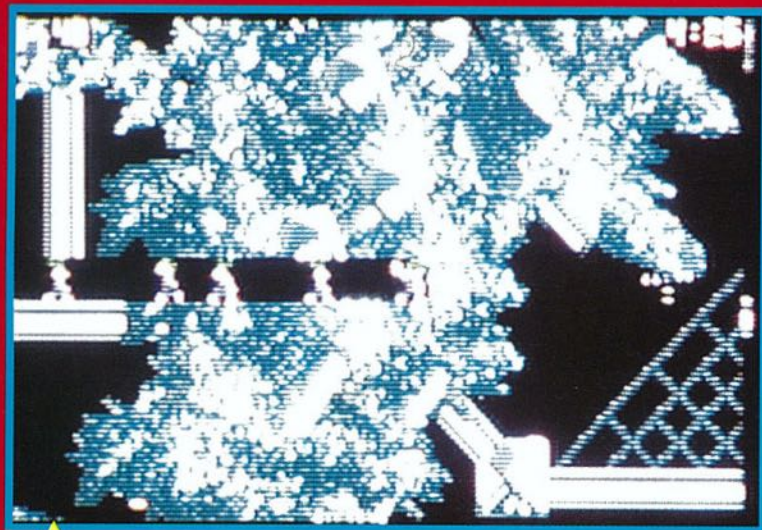
## PAR ICI LA SORTIE!

Pour rejoindre la sortie, il faut creuser un trou à l'étage supérieur. Ensuite, ils iront tout seuls dans leur fosse.



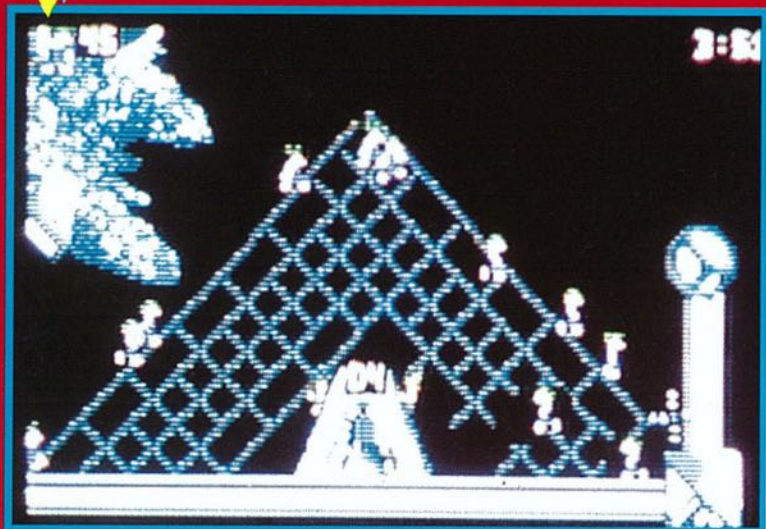


stop - PSYGNOSIS - stop - PSY



## TRAVAUX FORCES

La pyramide du Louvre, façon Lemmings!



# NOUVEAU ! 3615 ESPACE 3

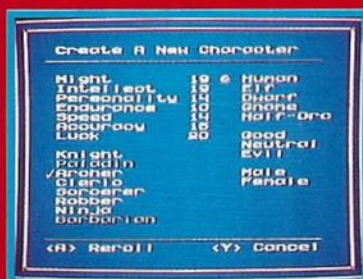


- 1 Toutes les nouveautés
- 2 Toutes les promos du mois
- 3 tous les prix
- 4 *Ma cartouche est-elle en stock ?*
- 5 Commande
- 6 *Date de livraison prévue*
- 7 Dans les jours qui suivent, guette le facteur !





# MIGHT AND MAGIC II

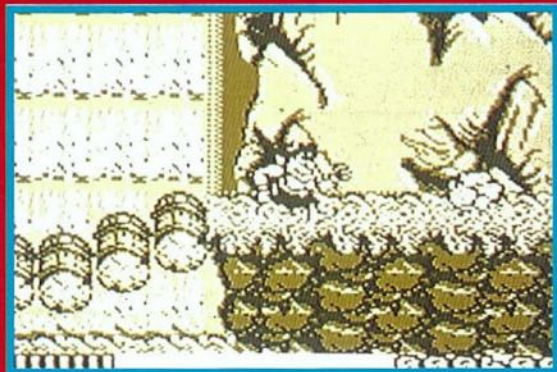


Le tableau des personnages : en bon alchimiste, vous allez "fabriquer" des super-guerriers et de puissants mages.

L'armurier de la ville vous proposera des épées et des cuirasses à un prix raisonnable.



Il faut toucher deux fois son adversaire pour l'abattre. Mais si vous ratez votre coup, il ne vous fera pas de cadeau.



Le héros n'a pas peur de se mouiller. Il est bien déterminé à sauver les jeunes filles de son village et son pote enlevé par la tribu voisine.

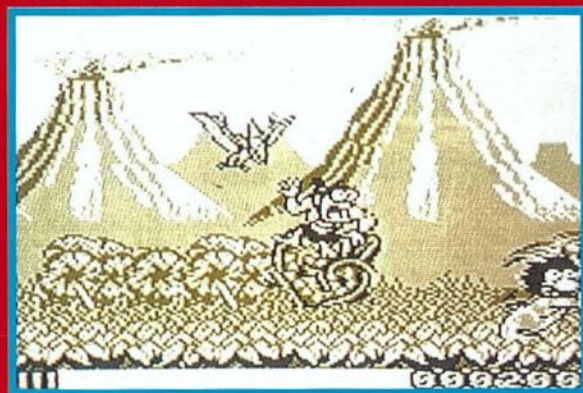
Enfin, les éditeurs commencent à s'intéresser aux "vrais" jeux de rôles. Hier, Eye of the Beholder sur Mega CD, aujourd'hui, Might and Magic II! Les Segalopins avaient déjà eu l'occasion de jouer au premier volet de la saga des Might and Magic (C+ 1) sur Megadrive. C'est au tour des possesseurs de Super NES de découvrir cet univers peuplé d'elfes, de magiciens et de nains "wie kleniens". Vous dirigez six aventuriers qui doivent mettre un terme à la domination du Mal au cœur du royaume de Cron. La magie est l'élément essentiel des combats. Les donjons en 3D et les nombreux extérieurs promettent aux amateurs de jeux de rôles de grands moments.

**Magie, magie, c'est la cartouche d'aujourd'hui**

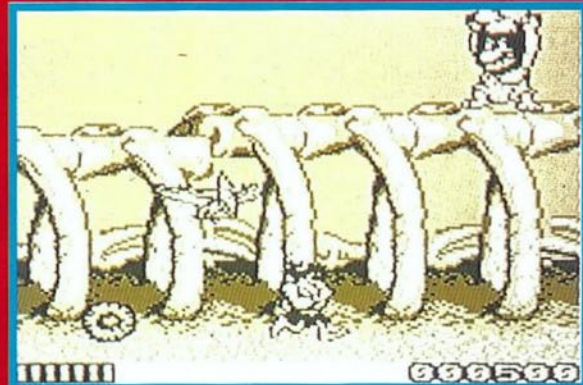


A côté de l'auberge, au début du jeu, vous trouverez un passage secret où des monstres coriaces vont vous mener la vie dure.

## JOE & MAC CAVEMAN NINJA



La vie de nos ancêtres n'était pas toujours une partie de plaisir. Joe et Mac le savent mieux que quiconque, eux qui doivent se battre quotidiennement pour survivre. Dans cette nouvelle version, vous dirigez uniquement Joe. A coups de massue, de boomerang, de silex ou de boules de feu, vous allez nettoyer les neuf niveaux du jeu.



Le jeu est assez difficile; il suffit de voir le nombre d'ennemis au centimètre carré!





# COMPUSTORE

# Games

## NOUVEAU

Adaptateur Mega CD. Permet de faire fonctionner CD US et Jap. sur le Mega CD européen.  
Grande promotion sur les jeux Micro et Nec TC Engine.

POUR TOUTE INFORMATION, NOUS CONTACTER.

QUE L'ASTUCE SOIT AVEC TOI...

## 3615 COMPUSTORE

Commandez vos jeux et consoles sur Minitel.  
Informations et nouveautés : Rubrique NEWS.  
Gagnez des bons d'achats Cadeaux COMPUSTORE en participant à notre Jeu-Concours.

## SUPER NES USA

Console SUPER NES + Périitel  
+ transfo + 1 manette  
**990 F**

1 jeu acheté avec 1 console  
Super Nes : 1 deuxième manette offerte

Nouveautés ou autres titres nous téléphoner.

ACCESSOIRES	
Adaptateur universel US & Jap.	149 F
149 F ou 99 F avec 1 jeu acheté	
Capcom CTICK US	690 F
Action Replay pro	450 F
Super Advantage	450 F
ASCII Pad	190 F
Cable Périitel	190 F
Adaptateur secteur	179 F
Dyna One	99 F
JEUX : prix indicatifs à partir de	
Dragon Ball Z (II)	690 F
Biométal	650 F
Dead Dance	590 F
Super Baseball 2020 Jap.	590 F
Ranema 1/2 n°2 Jap.	590 F
Super NBA Basketball US	590 F
Super Exhaust Heat II Jap.	550 F
Batman Return Jap.	550 F
Adams Family	550 F
Car Men Time	550 F
Human GP Jap.	550 F
Ningel Mansel Jap.	550 F
Fatal Fury US	550 F
Valken US/Jap.	550 F
Super Tetris Jap.	550 F
Super Volley-Ball II Jap.	550 F
Soul Blaser US	550 F
Super Star Wars US	550 F
Starfox US	550 F
Alien 3	550 F
Battle Grand Prix	490 F
Contrat 3	490 F
Packy et Rocky	490 F
Prince of Persia US/Jap.	490 F
Tortue 4 US	490 F
Sonic Blastman US	490 F
Street Fighter II US	490 F
Super Strike Eagle US	490 F
Terminator	490 F
Terminator II	490 F
Twin Bee Jap.	490 F
Toys	490 F
Cool World	450 F
Jimmy Connors US	450 F
Amazing Tennis US	450 F
Wing Commander US	450 F
Blue Brother US/Jap.	450 F
Tinytoon Jap.	450 F
Best of the Best US	450 F
Magical Quest US	450 F
Road Runner US	450 F
Spiderman X Men US	450 F
Super Mario Kart US/Jap.	450 F
Axelay US ou Jap.	450 F
Out of this World US	450 F
Phalanx	450 F
Dragon's Lair US	450 F
Joe et Mac 2 Jap.	450 F
Tom et Jerry	450 F
Mec Warrior (Tél.)	
Equinoxe (Tél.)	
Dungeon Master US (Tél.)	
Wolfchild (Tél.)	
Shadowrun (Tél.)	
Superman (Tél.)	
MVP Football (Capcom) (Tél.)	
Bubsy US (Tél.)	
Tazmanian (Tél.)	

## MEGADRIVE

Console MEGADRIVE 2 manettes  
compil de 3 jeux **990 F**

ACCESSOIRES	
Pro 2	149 F
Competition pro	189 F
Arcade Power stick	349 F
Action Replay pro	449 F
2 manettes infrarouge	449 F
Menacer	449 F
JEUX	
Sonic 2	395 F
La Petite Sirène	395 F
Talespin	395 F
NHL PA Hockey 93	395 F
Alien 3	395 F
Terminator	395 F
Olympic Gold	395 F
Centurion 2	395 F
Rampart	395 F
Cadash	395 F
Splatter House 2	395 F
Aquabatic Game	395 F
Street of Rage 2	395 F
Mickey et Donald	395 F
Batman Return	395 F
Terminator 2	395 F
Road Rash 2	395 F
Monaco GP 2	395 F
Team USA	395 F
LHX Attack Shopper	395 F
Captain America	395 F
Cruel Ball	395 F
Chakan	395 F
Another World	449 F
PGA Tour Golf II	449 F
World Cup Soccer (Tecmo)	449 F
Chase HQ II	449 F
James Bond 007	449 F
King of Monster	449 F
Mohamed Ali Boxing	449 F
Tortue Ninja 4	449 F
Tiny Toons	449 F
Flash Back	449 F
Fatal Fury	479 F
Shining Force (Tél.)	
Amazing Tennis (Tél.)	

Pour les news ou autres titres à venir sur juin appelez-nous.

## NEO GEO

Console + Périitel + transfo **1990 F**  
Console + jeu (jeu imposé)  
**2490 F**

ACCESSOIRES	
Memory card	190 F
Manette Néo Géo	490 F
JEUX	
Alpha Mission 2	690 F
Magician Lord	690 F
Sengoku	690 F
Base-Ball 2020	690 F
Sengoku 2	1490 F
Robot Army	890 F
Eightman	890 F
Trash Rally	890 F
Soccer Bowl	990 F
Last Resort	1 090 F
Mutation Nation	1 090 F
Art of Fighting	1 490 F
Fatal Fury 2	1 490 F
Ninja Commando	1 490 F
Super Side Kick (foot)	1 490 F
Base-Ball Star 2	1 490 F
Sengoku 2	1 490 F
Fire Suplex (Cafch)	1 490 F
World Heros II	1 490 F
View Point	1 690 F

Autres informations : nous appeler.

## GAME GEAR

GAME GEAR +  
Compilation de 4 jeux :  
tennis, foot, columnus,  
et course de voitures  
+ Donald Duck  
soit 5 jeux au total  
**890 F**  
Promotion limitée

ACCESSOIRES	
Adaptateur secteur	99 F
Gear to Gear	99 F
Loupe	139 F
Master Gear	149 F
Sacache	199 F
Battery pack	349 F
JEUX	
Wimbledon	250 F
Sonic 2	250 F
Prince of Persia	250 F
Alien 3	250 F
Tasmania	250 F
Indiana Jones	250 F
Batman Returns	250 F
Space Invader	250 F
Spiderman	250 F
Terminator	250 F
Olympic Gold	250 F
Kick off	250 F
Senna GP	250 F
Shinobi 2	250 F
Street of Rage	250 F
Vampire	250 F

Autres titres nous appeler.

IMPORTANT : à l'heure où nous imprimons cette publicité, il est possible que nous recevions d'autres news ou anciens titres. Pour le savoir, appelez-nous. Certains titres sortiront dans le courant du mois ou peuvent être retardés ou simplement en rupture de stock. Tous nos prix peuvent être modifiés sans préavis en fonction des cours du change.

COMPUSTORE GAMES 43, rue de la Convention 75015 PARIS. Tél. : 16 (1) 45 78 67 30.

La Boutique COMPUSTORE Games est heureuse de vous accueillir du mardi au samedi de 10 h 30 à 19 h 30 sans interruption. Le lundi de 15 h à 19 h. Métro et RER : JAVEL. Sortie périphérique : Porte de Versailles ou de Sèvres.

## B O N D E C O M M A N D E

Commande par téléphone : 16 (1) 45 78 67 30 - Bon de commande à retourner à COMPUSTORE 43, rue de la Convention 75015 Paris (ou sur papier libre)

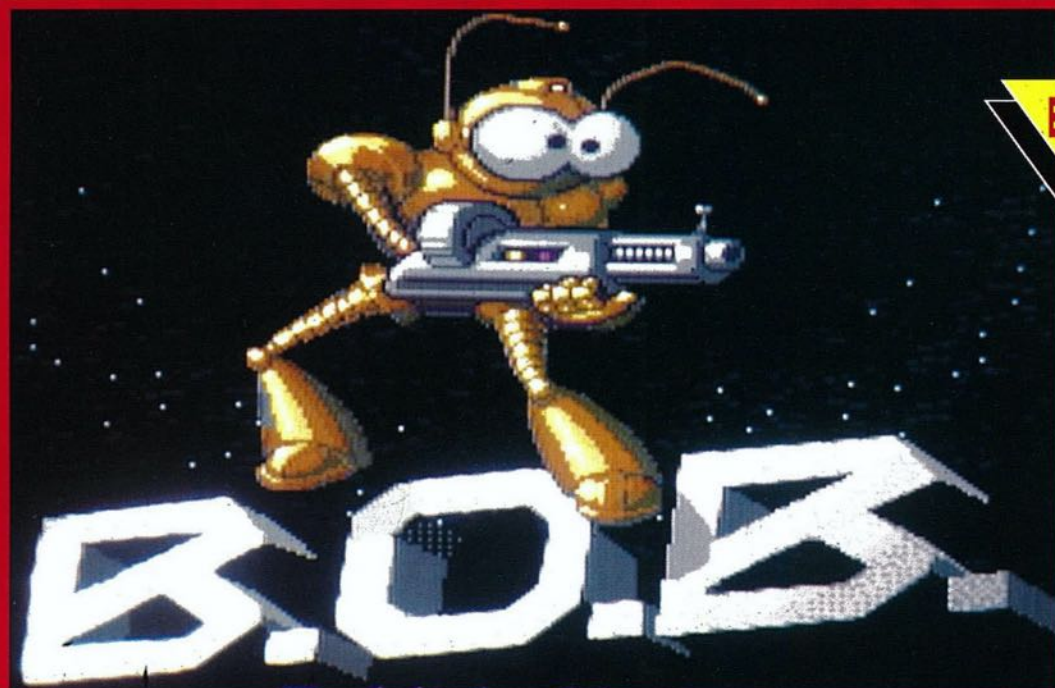
CONSOLES ET JEUX	PRIX	PAIEMENT PAR CARTE BLEUE/INTERBANCAIRE	Nom _____
			Adresse _____
		DATE D'EXPIRATION :	C. Postal _____
		BANQUE :	Ville _____
FRAIS DE PORT (Console : 55 F/NEO GEO : 95 F) (Jeux : NEO GEO : 30 F) (10 F par produit supplémentaire)	20 F	DATE DE COMMANDE ET SIGNATURE	Tél. : _____ Age : _____
TOTAL A PAYER (Manette d'arcade NEO GEO ou NINTENDO 35 F)	F		

Mode de paiement : Chèque bancaire ☐ Contre-remboursement (+35 F) ☐  
Mandat-lettre ☐ Pas de CR article moins de 200 F ☐  
OFFRE VALABLE DANS LA LIMITE DES STOCKS DISPONIBLES.

QUELQUES INDICATIONS : en payant par carte bancaire ou chèque, vos commandes seront traitées en priorité. Pensez-y. Pour que votre commande soit valide, votre téléphone est obligatoire. Au moment de la parution de ce journal, il est possible que certains titres ou produits ne soient disponibles qu'en cours de mois, retardés ou en rupture momentanée. Nous vous remercions de votre compréhension. Tous nos prix ou offres sont valables pendant la période de parution du journal.

ENTRETIEN/MENTS SOUS RESERVE D'ERREURS TYPOGRAPHIQUES ET DES DATES DE SORTIES. LES MARQUES CITEES SONT DES MARQUES DÉPOSÉES.





ELECTRONIC ARTS - MD

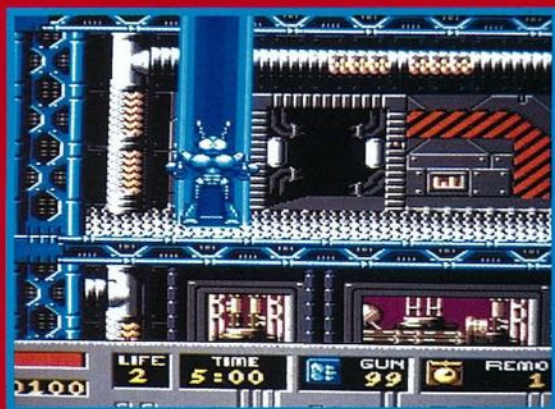


juillet

PREVIEWS

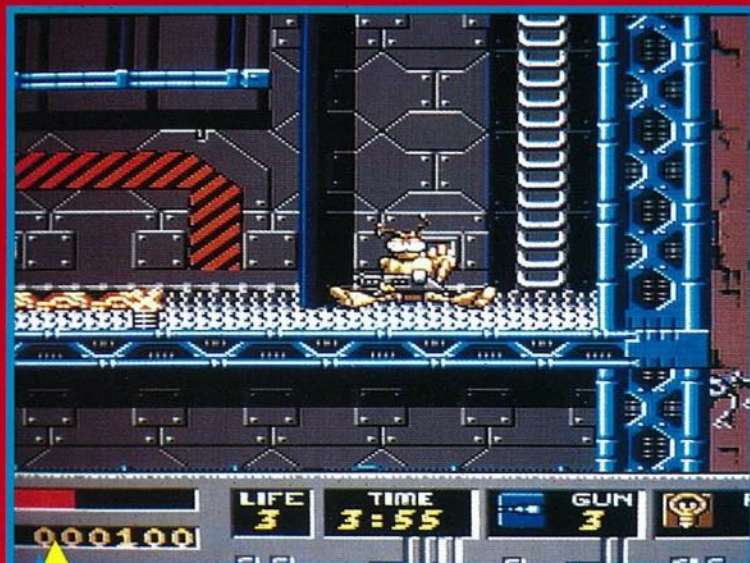
Ce jeu de plates-formes et de castagne plein d'humour n'aura pas attendu bien longtemps pour passer de la Super Nintendo à la Megadrive... Il faut dire que B.O.B. possède tous les ingrédients qui font le succès des plus grands jeux: un héros aux talents variés (acrobaties spectaculaires et gadgets divers), une musique entraînante, des graphismes rigolos, une jouabilité exemplaire et une surface de jeu immense (45 vastes niveaux). Difficile d'y résister!

*Papa, j'ai cassé la soucoupe volante !*



Grâce à un téléporteur, B.O.B. débarque dans un nouveau niveau.

Cet énorme poing permet de se débarrasser rapidement de n'importe quel gêneur!



Pour n'importe qui, cette position serait plutôt douloureuse, mais pas pour B.O.B., dont le corps à moitié métallique est aussi élastique que résistant!



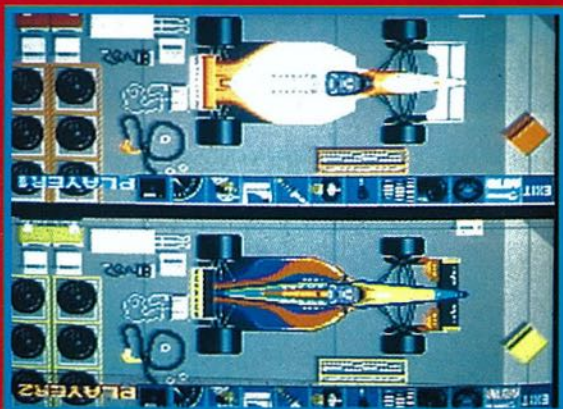
B.O.B. devra explorer un astéroïde infesté d'étranges créatures et, surtout, trouver une bonne excuse pour expliquer à son papa ses petits problèmes de véhicule!



UBI SOFT - stop - UBI SOFT - stop - UBI SOFT - sto

# F1 POLE POSITION

PREVIEWS



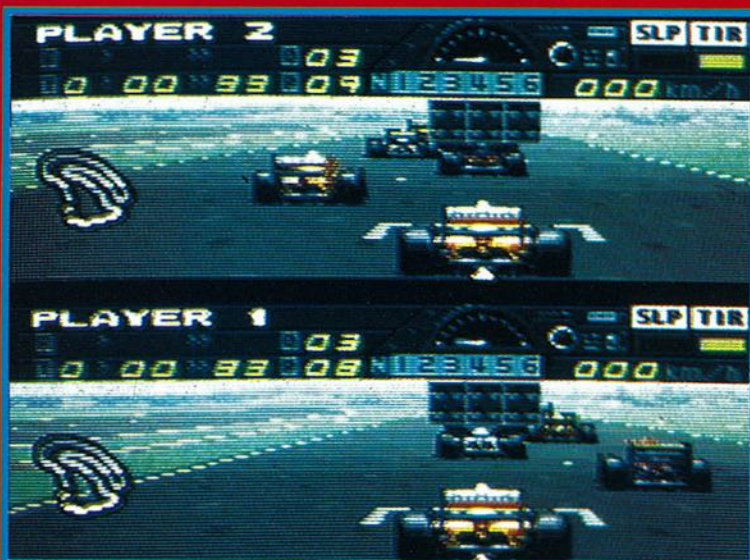
Avant chaque course, il faut préparer au mieux sa voiture. Pneus durs pour un circuit rapide, boîtes manuelles pour gagner quelques secondes...



Le fin du F1

**F**orts de leur premier succès, les programmeurs de Humans Grand Prix ont remodelé leur progéniture. D'abord, le titre a changé. Il s'appelle désormais F1 Pole Position. De plus, de nouvelles options ont été intégrées au jeu, comme le système de retour de volant et la gestion de la vitesse des adversaires.

Le petit triangle blanc en bas de la voiture indique la position de votre volant. C'est un indicateur important.



La partie à deux joueurs est très intéressante. C'est sûrement la meilleure simulation de F1 à deux.

Le célèbre circuit de Monaco avec son tunnel représenté en pointillé sur la carte. Chaque tracé est fidèle à la réalité.



SEGA



NINTENDO

**CLIC PHOTO VIDEO**

**ECHANGE DE JEUX**

**SUPER NINTENDO : 80 Frs**

**MEGADRIVE : 70 Frs**

**GAME BOY, GAME GEAR : 50 Frs**

On achète et vend les jeux et consoles  
Mégadrive, Super Nintendo,  
Game Boy et Game Gear

**CLIC PHOTO VIDEO**

**88 Boulevard Beaumarchais**

**75011 PARIS**

**Tél : 43 55 60 54**

**Métro : Chemin Vert**

Nintendo et Sega sont des marques déposées



# PREVIEWS

## THE FANTASTIC ADVENTURES OF DIZZY

CODEMASTERS - NES



juin

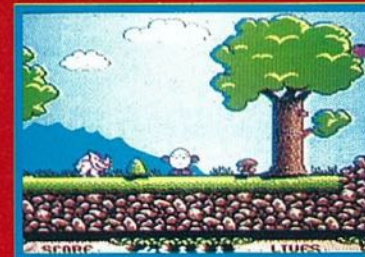
Oubliez deux minutes les puissants guerriers et les karatékas surdoués: le héros de cette cartouche, Dizzy, est un vulgaire œuf, susceptible de finir en omelette au moindre faux mouvement! Heureusement pour lui, ce jeu de plates-formes laisse plus de place à la réflexion qu'à l'action pure et dure... Vous devrez résoudre une succession d'énigmes logiques dans le genre: "Où trouver une clé avec laquelle je pourrai ouvrir cette maudite porte?" Bon, j'exagère un peu, ce sera tout de même un peu plus compliqué que ça!

*Si vous avez toujours rêvé d'incarner un œuf (!?), vous pouvez courir acheter Spin-dizzy (et avant tout, consultez un psychiatre).*



*Malgré ses faux airs naïfs, cet adorable petit œuf devra résoudre des énigmes parfois très complexes.*

*Dans un monde où l'on trouve encore de dangereux dinosaures, la réflexion devra parfois céder la place à l'action... Sauvez-vous!*



### Histoire d'œuf

## MICRO MACHINES

**Messieurs, à quatre pattes !**

Vous vous souvenez des mercredis passés à jouer aux petites voitures sur la table de la cuisine ou sur le sol du salon, en utilisant les motifs du tapis comme piste de Formule 1? C'est exactement ce que vous propose de faire Micro Machines mais, cette fois, sur l'écran de votre télé! Les possesseurs de NES connaissaient déjà ce rare plaisir, voilà que les accros de la Megadrive (et bientôt de la Game Gear et de la Master System) vont pouvoir, eux aussi, s'adonner à ces courses rigolotes qui vont du bureau de papa au sol du garage en passant par le jardin ou la baignoire.

Le jeu est prévu pour deux joueurs simultanément, et vous pourrez piloter toutes sortes de véhicules: voitures de sport, 4 x 4, tanks, bateaux, hélicoptères, etc. Excusez-moi, je dois vous laisser, je n'y tiens plus... Je ressors mes "Matchbox" et mes "Majorette"!

*Une poignée de corn flakes trace la piste, un bol et une orange marquent les virages: bon pt'it déj'!*

CODEMASTERS - MD

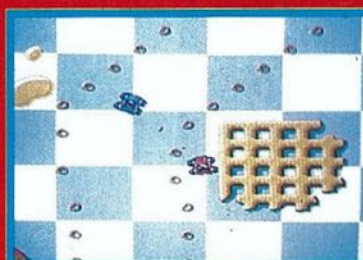


12 juil.

*Un bouquin retourné sert de tremplin...*



*Zigzaguez sur la mousse entre les savonnettes et les canards en plastique!*









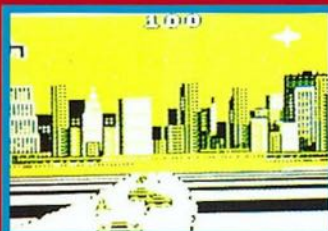
# LAMBORGHINI AMERICAN CHALLENGE

TITUS - GAME BOY



sept.

La célèbre course de voitures, Crazy Cars III, arrive sur console. L'originalité du jeu tient à ce que l'on peut faire des paris. En misant sur votre succès ou sur celui d'un adversaire, vous gagnerez assez d'argent pour customiser votre bolide et vous inscrire à de nouvelles courses.



## CHATS A TURBO!

La nuit comme le jour, toutes les voitures sont grises! Vous pourrez utiliser des boosters pour vous propulser à la tête de la course.

## Tout feu tout flammes

La carte des USA est votre terrain de jeu. Toutes les villes affichées à l'écran ne sont pas sélectionnables. Il faut gagner un certain nombre de courses avant d'y avoir accès.



TITUS - SNIN



sept.



Sans pneus neige, vous aurez bien du mal à rester sur la route.



Conduire la nuit apporte de nouvelles sensations.

## UN MODELE ECONOMIQUE

L'original et son modèle. A plus de 1 million de francs, elle figure parmi les voitures de sport les plus chères au monde.



EXIT REPAIR  
DAMAGE 0 %  
REPAIR 10% FOR \$200  
MONEY: \$6000000





# NOUVEAU A LILLE

## Ouverture le 26 juin 93 MICROMANIA LILLE V2

Centre Commercial de Villeneuve d'Ascq  
Niveau bas - Tél.  
59650 Villeneuve d'Ascq

# NOUVEAU à Paris au Forum de Halles

**Le meilleur magasin de jeux vidéo de Paris s'agrandit.**  
**Venez fêter la réouverture du magasin le vendredi 18 et samedi 19 juin 93 !**

\* Offre valable dans la limite des stocks disponibles  
les 18 et 19 juin au Forum des Halles, du 26 juin au 31 juillet à Micromania Lille V2

Pour fêter ces 2 ouvertures MICROMANIA vous offre pour 300F d'achat dans ces 2 magasins\*



1 montre  
jeux vidéo  
GRATUITE\*

OU

1 Light  
Master  
Gameboy  
GRATUIT\*

1 Dyna 1  
Super Nintendo  
GRATUIT\*

OU

OU

1 Control  
Pad Pro 2  
Megadrive  
GRATUIT\*

OU

1 Wide  
Master  
Gamegear  
GRATUIT\*

**Dans tous les magasins MICROMANIA les offres exclusives Mégacarte !!**



**TECMO  
BASKETBALL  
Super Nintendo  
649F 495F**

Promotion  
exclusive  
Mégacarte

**TINY TOON  
Megadrive  
395F 345F**



Promotion  
exclusive  
Mégacarte



# MICROMANIA

Important : Les cartouches Super Nintendo de cette page fonctionnent uniquement avec l'adaptateur AD 29 ou l'action Replay. Prix indiqués pour des jeux d'import qui nécessitent l'adaptateur AD 29. Les prix indiqués sont valables jusqu'au 3 juillet 93.

**BON DE COMMANDE EXPRESS à envoyer à MICROMANIA - B.P. 009 - 06901 SOPHIA-ANTIPOLIS CEDEX**

Titres	PRIX
Participation aux frais de port et d'emballage (Attention ! Consoles 60 F)	+ 29 F
Précisez Disk <input type="checkbox"/> Cartouche <input type="checkbox"/>	Total à payer = F

Nom .....  
Adresse .....  
Code postal ..... Ville .....  
Tél. ....

**LIVRAISON  
GARANTIE PAR  
COLISSIMO**

**Commandez par téléphone  
92 94 36 00  
Depuis Paris composez le  
16 92 94 36 00**

PAYEZ PAR CARTE BLEUE / INTERBANCAIRE

Date d'expiration ...../..... Signature :

**Règlement:** Je joins ☐ Chèque Bancaire ☐ CCP ☐ Mandat-lettre  
☐ Je préfère payer au facteur à réception (en ajoutant 35 F) pour frais de remboursement  
**Entourez votre ordinateur de jeux:** ☐ Game Boy ☐ Megadrive ☐ Gamegear ☐ Sega ☐ Super Nintendo

N° de membre (facultatif)



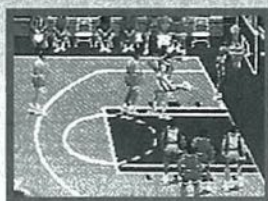
## LE TOP 5 MICROMANIA



**STAR FOX**  
A travers les 12 niveaux de ce jeu d'action, entrez dans la peau de Fox Mc Cloud, le meilleur pilote de l'univers et secouez la planète Corneira, que l'empereur Andross a envahie.



**SUPER STAR WARS**  
Un jeu d'un autre monde : La Référence. Super star wars, c'est 14 niveaux, tous variés et différents les uns des autres; vous aurez à dévaster une caverne, traverser des déserts, détruire l'étoile noire...



**TECMO BASKETBALL**  
Les 27 équipes de la NBA réunies dans ce jeu à 5 contre 5. La nouvelle simulation de basket ball sur Super Nintendo.

**TINY TOON**  
Retrouvez vos héros de dessins animés dans des aventures géniales, humoristiques, et passionnantes.



**SUPER MARIO KART**  
Un petit tour de kart ! Mario et tous ses amis vous entraînent dans une course folle : 20 circuits pour tester vos talents de pilote!



### NOUVEAU

**La manette seule 149F**



**249F**

**REMOTE CONTROLLER + MANETTE SUPER NINTENDO**

Découvrez de nouvelles sensations de liberté avec le nouveau Remote Controller qui vous permettra de jouer parfaitement à une distance de 6 mètres et qui possède toutes les fonctions des meilleurs Control Pad. Fortement conseillé aux excités du Control Pad !!

## LES NOUVEAUTES D'ABORD !



**THE LOST VIKINGS**  
3 Vikings perdus dans un dédale de plateformes. 37 niveaux défilants bourrés de casse-tête. Des situations humoristiques géniales et la possibilité de jouer à 2.



**BATMAN RETURNS**  
Des combats contre "Penguin" et "Catwoman" en 3D, les Armes spéciales de Batman, tous les ingrédients de Batman au rendez vous !



**FATAL FURY**  
A 2 joueurs en duel "amical", ou contre l'ordinateur, vous allez pouvoir choisir parmi 4 combattants de l'impossible disposant de coups d'un autre monde !



**TAZMANIA**  
Taz le démon de Tasmanie arrive sur nos écrans ! Des graphismes et une animation de toute première qualité. Eclatez vous sur 6 niveaux fous.

## LES JEUX DE COMBAT

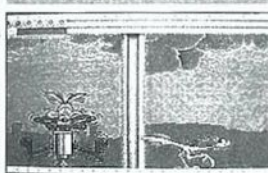


**Best of Best Karate**  
Après vous êtes entraîné avec un sparring partner, et sur un sac de sable, allez conquérir la ceinture de champion du monde de Kick Boxing.



**Brawl Brothers (Rival Turf 2)**  
Il s'agit ni plus ni moins de Rival Turf 2 ou Rushing Beat 2, un superbe jeu de combat sur 4 niveaux et 3 niveaux de difficulté. Une action intense, des coups jamais vus !

## LES JEUX DE PLATEFORME



**Death Valley Rally**  
Beep-Beep doit à tout prix éviter les pièges du Coyotte ! Un coyotte plus stupide que nature, des animations à se tordre de rire !



**Magical Quest**  
Pluto le fidèle compagnon de Mickey a disparu ! Magical Quest vous réserve bien des surprises, mondes cachés, passages secrets, magie...



**Bubsy**  
Vous incarnez un chat complètement fou: il ne connaît aucune discipline, il devra parcourir des clairières regorgeant de passages secrets, des fêtes foraines, des carrières...



**Addams Family 2**  
La famille de Gomez vit à nouveau des aventures extraordinaires. Pugsley doit retrouver 6 objets magiques que sa soeur Wednesday a cachés dans la maison. Drôle, rapide et haut en couleur...

## LES JEUX D'AVENTURE

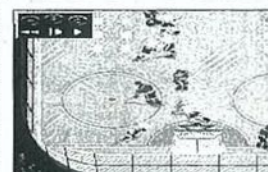


**Out of This World**  
Une aventure démente qui vous projette dans un monde dépassant l'entendement, où le danger surgira à chaque instant...



**Prince of Persia**  
Votre bien aimée a été enlevée; à vous de la retrouver: dans de superbes décors explorez, évitez les pièges, trouvez les bons passages.

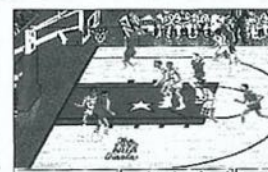
## LES SIMULATIONS DE SPORT



**NHLPA Hockey 93**  
500 Stars de la NHLPA avec leurs vrais noms, des gardiens de but plus forts et plus rapides, 2 équipes supplémentaires...!!



**Jimmy Connors Tennis**  
Vous pourrez jouer en match simple, en tournoi, ou tout simplement vous entraîner sur plusieurs types de surface !



**Bulls VS Blazers**  
Participez aux Playoffs 1992. 16 équipes au choix. Tous les meilleurs coups du basket avec les meilleurs joueurs de la NBA



**Spiderman Vs X Men**  
Spiderman ne peut vous être inconnu ! Votre 1ère mission consiste à désamorcer des bombes...



**Mechwarrior**  
Vous allez combattre les Dark Wing Lance qui ont éliminé votre famille ! Votre mission se passe sur la planète Galatea dans votre vaisseau inter galactique.



**Cybrenator**  
Une action infernale et ininterrompue sur 7 niveaux. Vous endossez la carapace d'un "Cybrenator" une arme robot révolutionnaire et devez affronter les plus terribles des ennemis !

## LES JEUX D'ARCADE

**Retrouvez tous vos jeux préférés en vente par correspondance ou en magasin chez le N°1 du jeu vidéo ! Pour en connaître la disponibilité et les derniers prix**

**NEW téléphonez ou tapez 3615 MICROMANIA - Tél. VPC (16) 92 94 36 00**

**MICROMANIA LILLE V2 TEL.**

**MICROMANIA CHAMPS ELYSEES**

**MICROMANIA FORUM DES HALLES**

**MICROMANIA ROSNY 2**

**TEL 42 56 04 13**

**TEL 45 08 15 78**

**TEL 48 54 73 07**

**MICROMANIA VELIZY 2**

**MICROMANIA LA DEFENSE**

**MICROMANIA NICE**

**MICROMANIA LYON**

**TEL 34 65 32 91**

**TEL 47 73 53 23**

**TEL 93 62 01 14**

**TEL 78 60 78 82**

**IMPORTANT !** Les cartouches de ces pages fonctionnent uniquement avec l'adaptateur AD 29 ou l'Action Replay.



**NOUVEAU A LILLE**  
OUVERTURE LE 26 JUIN 93  
MICROMANIA LILLE V2

**NOUVEAU A PARIS**  
MICROMANIA FORUM DES HALLES  
S'AGRANDIT

Pour fêter ces 2 ouvertures MICROMANIA vous offre pour  
300F d'achat dans ces 2 magasins\*

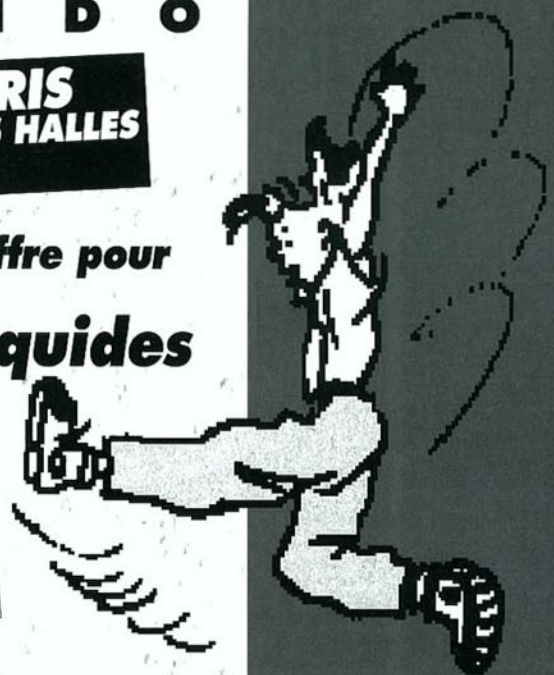
**1 montre jeux vidéo à cristaux liquides**

**OU**

**1 Dyna 1**  
**Super Nintendo**  
**GRATUIT\***

**OU**

**1 Light**  
**Master**  
**Gameboy**  
**GRATUIT\***



\* Offre valable dans la limite des stocks disponibles les 18 et 19 juin au Forum des Halles, du 26 juin au 31 juillet à Micromania Lille V2

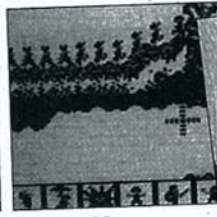
# MICROMANIA

# GAMEBOY

## LE TOP 5 MICROMANIA



**SUPER MARIOLAND 2**  
18 niveaux de folie. Le terrible Mario est de nouveau passé à l'attaque. Mario devra réunir les 6 Médailles d'Or, chacun dissimulés dans 6 mondes délirants pour arriver jusqu'à l'ultime combat !



**LEMMINGS**  
Ca y est les Lemmings sont sur votre gameboy. Il faut avoir les nerfs bien accrochés et faire preuve d'une grande logique pour réussir à faire traverser les 100 niveaux à ces petits êtres à chevelure verte.



**TINY TOON**  
Retrouvez vos héros de dessins animés dans des aventures géniales, humoristiques et passionnantes.

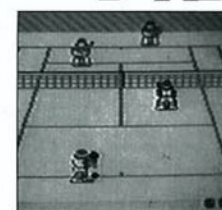


**LOONEY TUNES**  
Vos héros préférés des dessins animés: Bugs Bunny, Daffy Duck, Porky Pig... dans 7 histoires!

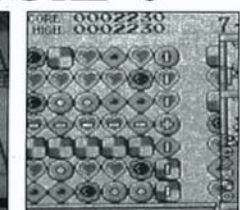


**STAR WARS**  
Pilotes ton aile volante au coeur de l'action, aux confins de l'Etoile de la Mort, où sont basées des centaines de milliers d'hommes en armes et leur chef, Lord Darth Vader.

## LES NOUVEAUTES D'ABORD !



**TOP RANK TENNIS**  
La véritable simulation de tennis sur Gameboy. Vous pourrez réaliser tous les meilleurs coups de tennis, et même jouer à 4 grâce à l'adaptateur.

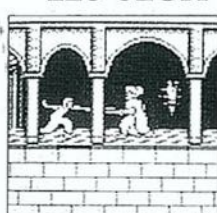


**YOSHI'S COOKIE**  
Un nouveau Dr Mario. Cette fois ce sont des cookies que vous devrez "ranger" le mieux possible afin de les faire disparaître avant qu'ils ne remplissent la boîte.

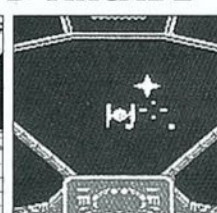


**F15 STRIKE EAGLE**  
Sept missions délicates vous attendent. Il faudra détruire des bunkers, des portes-avions, des avions ennemis, tout en prenant garde aux attaques meurtrières de la DCA !

## LES JEUX D'ARCADE



**Prince of Persia**  
Une animation géniale, des labyrinthes à en perdre la tête, des combats fulgurants avec des adversaires hauts de gamme.



**Empire Strikes Back**  
La suite passionnante du N° 1 Starwars. Poursuivez l'aventure avec Princesse Leia et Han Solo.



**BC Kid**  
Explorez un monde incroyable, peuplé de monstres et de pièges redoutables, où vous rencontrerez l'enfant le plus endurci de tous les temps préhistoriques.



**Bugs Bunny 2**  
Bug's Bunny est de retour sur Gameboy. Cette fois une méchante sorcière a kidnappé la petite amie de Bunny et l'a enfermée dans son château.



**Asterix**  
Retrouvez nos irrédutibles gaulois dans une aventure pleine de coups de poings. Un jeu de plateforme qui va concurrencer sans nul doute super mario land.

## LES JEUX DE PLATEFORME

## LES JEUX DE COMBAT



**Best of Best**  
Après vous êtes entraîné avec un sparring partner, et sur un sac de sable, allez conquérir la ceinture de champion du monde de Kick Boxing.



**WWF Super Stars 2**  
6 des plus grands catcheurs de la WWF sont de retour pour des combats encore plus grandioses.

## LES SPORTS



**Double Dribble**  
Le 1er jeu de basket où vous jouez toute l'équipe de 5 joueurs par Konami ! Smash, Reverse, Slam Dunk, une simulation proche de la réalité !



**Ferrari GP Challenge**  
Devenez un champion du monde de F1 grâce à ce jeu. 25 concurrents, 16 Grands Prix.

## STRATEGIE



**Populous**  
Vous êtes un être suprême, vous contrôlez les forces élémentaires, les tremblements de terre, les inondations... Vous contrôlez le monde...

## LES ACCESSOIRES GAMEBOY

<b>NEW</b>	<b>HANDY BOY</b> Combiné Lumière + loupe + stéréo + batterie autonome	349F
	<b>LIGHT MASTER</b> Agrandit l'image et vous permet de jouer dans le noir.	99F
	<b>ADAPTEUR secteur Spécial Gameboy</b>	99F
	<b>ACTION REPLAY PRO GAMEBOY</b> Modifiez les caractéristiques des jeux. Multipliez vos vies, énergies, gameplay.	349F
	<b>ACCUMULATEUR GAMEBOY</b> Batterie autonome: 10 heures d'autonomie accrochées à votre Gameboy.	199F
	<b>ETUI GAMEBOY</b>	89F
	<b>LOUPE + GAMELIGHT</b>	129F
	<b>ADAPTEUR AUTO</b>	99F

**IMPORTANT** : Tous ces logiciels sont normalement disponibles dès leur sortie, en vente par correspondance. Les magasins ne présentent qu'une sélection de ces logiciels. Pour en connaître la disponibilité, tapez 3615 MICROMANIA ou téléphonez à votre magasin Micromania. Les prix indiqués sont valables pendant le mois de la parution de ce magazine. Promotions valables dans la limite des stocks disponibles. Gameboy est une marque déposée de Nintendo France



895<sup>F</sup>

# La Console Mégadrive

+ 3 jeux (Super Hang On + World Cup Italia + Columns)  
+ 2 manettes



SUPER HANG ON

WORLD CUP ITALIA

COLUMNS

## LE TOP 5 MICROMANIA



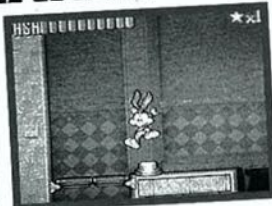
### FLASHBACK

Un scénario d'enfer, une bande son digne de celle d'un film, une action ininterrompue, de superbes actions animées. Un jeu d'aventure à ne rater sous aucun prétexte !



### FATAL FURY

A 2 joueurs en duel "amical", ou contre l'ordinateur, vous allez pouvoir choisir parmi 4 combattants de l'impossible disposant de coups d'un autre monde !



### TINY TOON

Retrouvez vos héros de dessins animés dans des aventures géniales, humoristiques, et passionnantes.



### TURTLES NINJA 4

Le super jeu d'arcade qui fait fureur dans les salles sur votre console préférée. L'adaptation est simplement fabuleuse. Sur un scrolling horizontal vous montrerez à Schredder comment se battent nos Tortues Ninja : Kowabunga !!!

### AMAZING TENNIS

3 types de surface : terre battue, gazon et hard. Les rebonds sont hyper réalistes et la surface influe sur la rapidité de la balle. De très beaux graphismes et une animation des joueurs infernale.



## LES JEUX DE STRATEGIE/AVENTURE



### Another World

L'adaptation du Hit que fut Another World de l'éditeur Delphine Software sur votre Mégadrive. Une aventure démente où vous êtes projeté dans un autre monde dépassant l'entendement...



### Megalomania

Conduisez votre armée vers une victoire totale à travers différentes époques. Les textes à l'écran et les voix digitalisées tout en français en font un must.



### Lemmings

Il faut avoir les nerfs bien accrochés et faire preuve d'une grande logique pour réussir à faire traverser les 100 niveaux aux Lemmings sans cervelle.

## LES JEUX DE PLATEFORME



### Sonic 2

Dans ce jeu de plateforme, Sonic le Hérisson sera accompagné d'un renard qui bien qu'il soit moins rapide n'en est pas moins furié. 2 écrans superposés vous permettront de jouer à 2.



### Tazmania

Taz le démon de Tasmanie arrive sur nos écrans ! Des graphismes et une animation de toute première qualité. Éclatez-vous sur 6 niveaux fous.



### Cool Spot

Retrouvez vos héros de dessins animés dans des aventures géniales, humoristiques, et passionnantes.



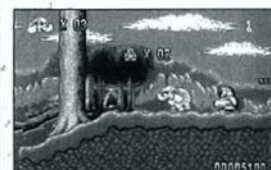
### Bubsy

4 niveaux d'action rapide et infernale vous attendent. Vous devrez affronter tous les anciens ennemis de Bond dans une course pour sauver le monde !



### Mickey et Donald

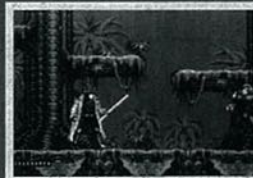
Réunissant Mickey Mouse et Donald Duck, retrouvez nos 2 héros dans une même aventure, s'entraînant pour franchir les obstacles et les difficultés du parcours !



### Rolo to Rescue

Vous êtes un éléphant et rejoignez votre maison ; sur votre chemin vous devrez libérer des amis (lapin, écureuil, castor et taupe) qui vous aideront à passer certains obstacles.

## LES NOUVEAUTES D'ABORD !



### X MEN

Un jeu réunissant les héros des Marvels Comics ayant tous des pouvoirs fantastiques. Vous combattez des mutants qui ont mal tourné !



### GLOBAL GLADIATOR

Mick et Mack sont 2 petits personnages qui vont nettoyer la terre de ses cochonneries polluantes. Armé d'un pistolet à glue vous n'aurez pas le temps de souffler tant la tâche est immense.



### BULLS VS BLAZERS

Participez aux Playoffs 1992. 16 équipes au choix. Tous les meilleurs coups de basket avec les meilleurs joueurs du NBA.



### SUNSET RIDERS

Vous êtes un chasseur de prime : vous partez à la recherche de bandits très agressifs. Vous traverserez des réserves indiennes, une ville, vous ferez un voyage dans un train...

## LES ACCESSOIRES MEGADRIVE

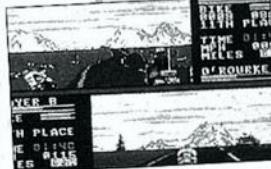
La Control Pad Pro 2	125F	Extension Cord (Rallonge pour manette)	49F
Le Remote Controller	249F	Menacer	499F
+ 1 manette		Adaptateur 8Bits/16Bits	295F
La manette seule	145F	Adaptateur Secteur universel	175F
Le Megastick	249F	La City	395F
La Pro Pad SV 434	159F	Action Replay Pro	499F

## LES JEUX D'ARCADE



### Ecco Le Dauphin

Une tempête mystérieuse a éparpillé votre famille. Pour les retrouver vous devez parcourir de vastes royaumes aquatiques truffés de pièges. 25 niveaux immenses et dangereux.



### ROAD RASH 2

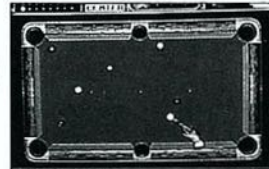
Le must de la course moto : Jouer à 2 en même temps, chacun sa moto, l'écran divisé en deux permet de suivre la course simultanément !



### Street of Rage 2

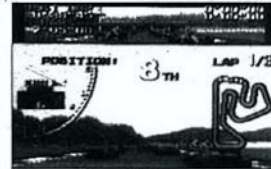
Chacun des 4 combattants possède ses propres caractéristiques : puissance, technique, vitesse, saut, énergie. Vous pourrez jouer à 2 lors de la progression contre vos terribles ennemis.

## LES JEUX DE SPORT



### Side Pocket

Une partie de billard pour vous détendre. Mesurez vous aux meilleurs joueurs dans 5 des plus grandes villes Américaines.



### Senna Grand Prix

La suite de l'excellent Super Monaco GP. Dans cette course de formule 1 vous aurez le choix entre 19 circuits et 3 boîtes de vitesse.



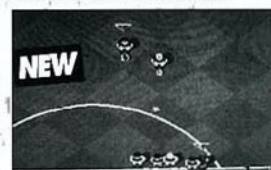
### PGA Tour Golf 2

7 parcours de golf à découvrir de toute urgence ! Une fluidité et une animation 10 fois meilleure que le premier PGA.



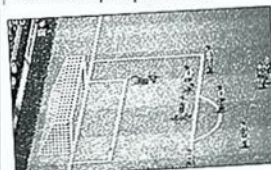
### NHLPA Hockey 93

Le nouveau NHL Hockey avec de nouvelles fonctions. 500 Stars de la NHLPA avec leurs vrais noms, des gardiens de but plus forts, 2 équipes supplémentaires, de vraies blessures !



### Super Kick Off

Vous pouvez appliquer différentes tactiques, et jouer tous les coups de football !!! Le nec plus ultra en matière de football !!!



### European Club Soccer

La coupe de l'UEFA chez vous ! 2 modes de jeu : Arcade et simulation. Possibilité pour 8 personnes de jouer dans le même championnat



# M E G A D R I V E

**NOUVEAU A LILLE**  
OUVERTURE LE 26 JUIN 93  
MICROMANIA LILLE V2

**NOUVEAU A PARIS**  
MICROMANIA FORUM DES HALLES  
S'AGRANDIT

Pour fêter ces 2 ouvertures MICROMANIA vous offre pour  
300F d'achat dans ces 2 magasins\*  
**1 montre jeux vidéo à cristaux liquides**

OU

**1 Control  
Pad Pro 2**  
Megadrive  
**GRATUIT\***



OU



**1 Wide  
Master  
Gamegear**  
**GRATUIT\***



\* Offre valable dans la limite des stocks disponibles les 18 et 19 juin  
au Forum des Halles, du 26 juin au 31 juillet à Micromania Lille V2

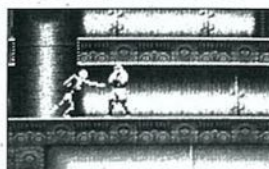
# MICROMANIA

## G A M E G E A R

### LE TOP 5 MICROMANIA



**SONIC 2**  
Le tant attendu Sonic nous revient pour de  
nouvelles aventures !!



**SHINOBI 2**  
Le Ninja Noir a pris le contrôle de Neo-City et  
a emprisonné les Ninjas Élémentaires.



**TAZMANIA**  
Taz le démon de  
Tasmanie est dépourvu  
de patience, c'est un  
vrai démon!



**PRINCE OF PERSIA**  
Des passages secrets, des pièces fantastiques, des  
adversaires violents et des potions magiques.



**STREET OF RAGE**  
Deux ex-flics dans une  
guerre totale pour sauver la  
ville d'un affreux syndicat du  
crime !



**La Gamegear**  
**595F + Columns**

**La Gamegear**  
+ 4 jeux (Smash Tennis, Columns 2,  
Penalty Kick Out, Rally Challenge)  
+ la Sacoche Micromania GRATUITE

**795F**



### LES NOUVEAUTES D'ABORD !



**MICKY MOUSE 2**  
Accompagnez Mickey dans des châteaux  
hantés en ruines, des cavernes sombres, une  
forêt enchantée et un magasin de jouets.



**GLOBAL GLADIATOR**  
Mick et Mack sont 2 petits personnages qui  
vont nettoyer la terre de ses cochonneries  
polluantes.

### LES JEUX DE PLATEFORME



**Indy Last Crusade**  
Trouvez la croix de Coronado cachée quelque  
part dans un labyrinthe de caves sinistres.

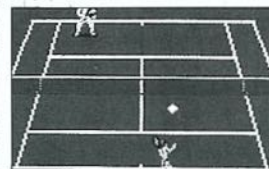


**The Simpsons's**  
Des monstres visqueux et dégoûtants  
envahissent les corps humains !

### LES SIMULATIONS DE SPORT



**Out Run Europa**  
Préparez vous à tester jusqu'à l'extrême vos  
compétences de conducteur ! Forcez !



**Wimbledon Tennis**  
Smash aériens, services canons, passings shots,  
un mode d'entraînement et 4 tournois.

### ACCESSOIRES GAMEGEAR

Adaptateur Secteur Gamegear 99F  
BIG WINDOW 149F

Cette loupe agrandit 1,6 fois et grâce à  
ses protections latérales évite tous les reflets.

LE WIDE MASTER 79F

Agrandit l'écran de votre Gamegear

Adaptateur Cartouche 99F

MASTER SYTEM GAMEGEAR

Utilisez tous les jeux Sega Master System sur votre console Gamegear

Action Replay Pro Gamegear 399F

**NEW**

**Retrouvez tous vos jeux préférés en vente par correspondance ou en magasin chez  
le N° 1 du jeu vidéo ! Pour en connaître la disponibilité et les derniers prix  
téléphonez ou tapez 3615 MICROMANIA. Tél. VPC (16) 92 94 36 00**

**NOUVEAU**  
**MICROMANIA LILLE V2 TEL.**

**MICROMANIA CHAMPS ELYSEES**

**MICROMANIA FORUM DES HALLES**

**MICROMANIA ROSNY 2**

**TEL 42 56 04 13**

**TEL 45 08 15 78**

**TEL 48 54 73 07**

**MICROMANIA VELIZY 2**

**MICROMANIA LA DEFENSE**

**MICROMANIA NICE**

**MICROMANIA LYON**

**TEL 34 65 32 91**

**TEL 47 73 53 23**

**TEL 93 62 01 14**

**TEL 78 60 78 82**

**IMPORTANT :** Tous ces logiciels sont normalement disponibles dès leur sortie, en vente par correspondance. Les magasins ne présentent qu'une sélection de  
ces logiciels. Pour en connaître la disponibilité, tapez 3615 MICROMANIA ou téléphonez à votre magasin Micromania.

L E S A U T E S D ' A B O R D



# SPECIAL 24 HEURES DANS



**L'Empire du Soleil-Levant, au-delà des clichés habituels, est vraiment le pays des allumés du jeu ! A un point tel que jeu, folie et Japonais sont, pour moi, des termes presque synonymes.**

**Suivez-moi dans ces lieux délirants où tout passionné de consoles se doit de passer au moins une fois par semaine. Et que l'esprit du jeu nous accompagne !**

## QUAND LES GRANDS S'EN MELENT

Les salles d'arcade japonaises sont des modèles du genre : propres, rutilantes de lumière, accueillantes... Mais il s'agit en fait d'une évolution récente, qui ne date que de six ou sept ans. Avant cette période, les salles de jeux japonaises ressemblaient aux nôtres : sombres, avec des jeux anciens aux parties chères.

C'est, curieusement, la montée du prix des terrains qui été la cause de cette mutation : ils ont atteint de tels sommets que les petites salles d'arcade ne pouvaient plus payer le loyer des locaux. Les constructeurs de machines d'arcade (Sega, Namco, Taito...) ont dû réagir sous peine de perdre une source de revenu. Peu à peu, ils se sont mis à contrôler de plus en plus de salles, lesquelles portent d'ailleurs leurs noms. Ils ont pu ainsi ouvrir ces salles au grand public, en y mettant les moyens financiers nécessaires pour l'acquisition de coûteuses nouveautés (3D-Boss, R-360, Galaxian...), pour le plus grand plaisir des Japonais de tout âge !

## 9 H 30

## LA JOURNEE DU GEMU OTTAKU COMMENCE

**U**ne bonne journée pour un "gému ottaku", un passionné des jeux vidéo, débute obligatoirement par une visite du gému du coin (prononcer "gémou"), la salle d'arcade à la japonaise !

Entre les salles françaises et japonaises, il y a le même écart qu'entre une petite épicerie de quartier et un hypermarché géant ! En effet, un gému occupe généralement deux ou trois étages d'un immeuble.



**Des jeux vidéo sur des centaines et des centaines de mètres carrés... un vrai paradis !**

## DES NOUVEAUTES TOUS LES QUINZE JOURS !

Le rez-de-chaussée est consacré aux nouveaux jeux (arrivages tous les quinze jours). C'est aussi là que se trouvent les jeux qui occupent une place considérable, comme les R-360, les Virtual Racing dernier cri (des mini-caméras filment les huit joueurs, les visages des deux premiers étant affichés à l'écran)...



**Les jeux d'adresse où l'on gagne des peluches sont très prisés à Tokyo, surtout auprès des filles.**

## CINQUANTE CENTIMES LA PARTIE !

Le premier étage regroupe les jeux vidéo. Le prix d'une partie est habituellement de 100 yen (à peu près cinq francs). Certains petits gémus proposent même des jeux vidéo vieux de quelques mois à 10 yen la partie (cinquante centimes).

Cet étage est plongé dans un brouhaha incroyable : bip bip des quelques antiques Pac-Man qui continuent à attirer un petit nombre de passionnés, tirs de laser d'un shoot-them-up, exclamations qui ponctuent les coups spéciaux lors des méga-parties de Street Fighter Turbo... Ce n'est pas l'endroit rêvé pour avoir une conversation suivie !



**Les nouveaux jeux vidéo sont regroupés les uns à côté des autres.**

## JETONS A JETER

Le deuxième étage est, d'habitude, plus calme. C'est le royaume des "medal games", c'est-à-dire des jeux où la chance est prépondérante. Il s'agit de gagner des jetons qui vous permettront de refaire une partie, pour regagner des jetons, et ainsi de suite... On y trouve des courses de chevaux en miniature, des machines à sous (ou plutôt "à jetons"), des billards, un ou deux flippers qui traînent tristement dans un coin et des appareils qui proposent pour quelques yen de vous dévoiler l'avenir... Certains



# TOKYO

## L'EMPIRE DU JEU

gémus récents possèdent même restaurant et bar! Dans les autres, il faut se contenter des distributeurs de boissons disposés un peu partout.



Les petits pots posés sur ce medal game contiennent les jetons qui vont permettre aux joueurs de miser sur une course électronique de chevaux.

### DES GEMUS D'UN LUXE DELIRANT

Ce qu'un Français remarque immédiatement, c'est l'énorme effort d'accueil consenti par les gérants de ces lieux. On a mis le paquet sur la décoration, généralement basée sur un thème illustré par des éléments sur les murs, des "sculptures", des animations lumineuses qui courent sur les parois, des pendules qui se baladent dans tous les sens au plafond... Le personnel, assez nombreux, est revêtu d'un uniforme, au goût très japonais, certes, mais cela donne une certaine unité au Game Center. Bref, en pénétrant dans cette antre du jeu, vous avez l'impression qu'on ne s'est pas fichu de vous...

À côté du R360 de Sega, admirez les effets des décorations sur le mur.

### TOUS ET TOUTES

De dix heures à minuit, les gémus sont généralement bondés. Certes, on n'en est pas à faire la queue devant chaque jeu vidéo, mais on trouve à n'importe quelle heure de la journée des joueurs devant les machines. La plus grande affluence se situe entre midi et deux heures, le soir à partir de cinq heures, et pendant les week-ends et les jours de congé.

La population qui fréquente les gémus est issue de toutes les strates de la société nipponne. Cela va de l'homme d'affaires en costume à l'ouvrier qui fait une petite partie pendant sa pause de midi! Si les jeunes sont les mieux représentés, on trouve aussi des personnes qui ont largement dépassé la quarantaine...

Mais, surtout, la gent féminine est presque aussi présente que la gent masculine! Décidément, le plaisir du jeu, au Japon, se partage mieux qu'ailleurs...



Même les très jeunes ont leurs jeux vidéo, avec écran à la bonne hauteur et difficulté adaptée à leurs performances.



# REPORTAGE

## 12 HEURES

### SOFMAP, L'INCONTOURNABLE

Si l'on veut trouver un jeu un peu ancien, si l'on veut avoir un choix important, si l'on veut acheter un jeu d'occasion au meilleur prix... sans hésiter, c'est chez Sofmap qu'il faut se précipiter! Ce magasin, installé à Akihabara et qui occupe un immeuble entier, est assez diversifié. On y trouve, à des prix imbattables, aussi bien des Sparc System, des stations de travail Unix portables de Sony que des Megadrive, Game Boy et autres Super Famicom. Le département jeux vidéo n'en reste pas moins un des éléments les plus importants. Il occupe trois étages de l'immeuble. Le deuxième est dédié aux jeux d'occasion. On en trouve une quantité astronomique et leurs prix sont en moyenne divisés par deux. Autrement dit, une cartouche, pour SFC par exemple, qui vaut environ quatre cents francs, ne coûtera plus que deux cent cinquante francs d'occasion. Il arrive même qu'elle coûte encore moins lorsque la doc est légèrement froissée ou quand l'emballage d'origine a été perdu. Le rez-de-chaussée rassemble toutes les machines et les jeux neufs. Des piles de cartouches côtoient des cartons de consoles et de joypads!

Sofmap: L'empire luxurieux du jeu d'occasion!



Quelques prix de consoles: la Duo PC Engine est à 1 100 F environ, la Megadrive à 325 F, et la Super Famicom à 700 F!





# REPORTAGE

## LA BOURSE D'ALI BABA

Au sous-sol se trouve le plus intéressant de cette caverne d'Ali Baba: c'est le système génial qui permet aux jeunes Japonais de Tokyo d'avoir quasiment tous les mois (ou même toutes les semaines) de nouveaux jeux sans dépenser des fortunes. A la base, rien d'original: Sofmap fait des échanges de cartouches (en France aussi, on trouve des magasins qui pratiquent ce genre de trocs). Mais ici, les jeux ne sont pas seulement échangés, ils sont réellement rachetés contre des espèces sonnantes et trébuchantes. Vous arrivez avec la cartouche de Sonic II, par exemple. Après avoir rempli une fiche avec les jeux que vous possédez accompagnée d'une description de leur état (avez-vous l'emballage? La doc?), vous faites la queue devant l'un des six guichets avant qu'un employé ne vous propose un prix d'achat.

Un formulaire permet au vendeur de savoir immédiatement si le jeu est complet ou non; dans ce dernier cas il sera rendu encore moins cher!



Les Japonais font la queue pour connaître le prix des jeux qu'ils comptent revendre.



## SPECIAL TOKYO - SPECIAL TOKYO

### DES PRIX FLOTTANTS

Pour connaître ce prix, le vendeur a rentré le nom du jeu sur son terminal. Puis un programme calcule la cote du jeu à partir du nombre de Sonic II d'occasion que Sofmap a déjà en stock, en tenant compte des infos que les vendeurs ont transmises (telle cartouche est très demandée, telle autre part mal...). Le système permet ainsi une cotation fréquente, et le prix de rachat d'un jeu change souvent. Si le prix proposé pour Sonic II, par exemple, est trop bas, le client a intérêt à revendre un autre titre en attendant que la demande pour Sonic II grimpe pour le revendre à meilleur profit.

Pour éviter tout dérapage, le magasin demande que les enfants mineurs soient accompagnés d'un adulte pour encaisser l'argent.

Concrètement, ce système permet aux jeunes Nippons de revendre un jeu, de rajouter un peu d'argent et de se ruer au premier étage pour acheter la dernière nouveauté. Nouveauté qu'ils auront finie en une semaine et qu'ils iront revendre aussitôt pour racheter un autre titre!

# 13 H 30

## AKIHABARA, LE QUARTIER DU JEU VIDÉO

L'imiter Akihabara, quartier à l'est de Tokyo, au seul domaine du jeu vidéo, serait exagéré. Cet endroit est, en fait, un entrelacs de petites ruelles bordées de magasins géants et de petites échoppes minuscules, dédiées à tout ce qui concerne l'électronique/électronique. Cela va des téléviseurs haute-définition-écran-plat-coins-carrés-cuisine-équipée-vue-sur-la-mer au dernier microprocesseur sorti, en passant par les walkmans, les ordinateurs et, bien sûr... les jeux vidéo!

## LE RENDEZ-VOUS DES ACCROS

Pratiquement tous les magasins ont un étage (ou un coin) "consoles". On peut y voir les dernières cartouches en démonstration, les nouveaux matériels, accessoires... Mais le plus intéressant, c'est les petites boutiques spécialisées. Elles sont souvent collées les unes aux autres et rivalisent d'annonces de prix sacrifiés, ventes promotionnelles... sur quelques mètres carrés. Elles sont toujours bourrées de monde. On se bouscule un peu, on tend le cou pour essayer de trouver le jeu qu'on cherche, on compare les prix en passant de l'une à l'autre, on discute entre passionnés du meilleur moyen de vaincre le boss du dernier niveau ou des mérites du dernier modèle de manette! Bref, l'ambiance est chaleureuse, conviviale, vivante et bon enfant.



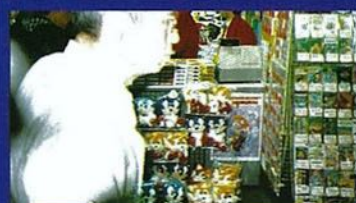
Jaquettes des jeux affichées au mur, prix imbattables, foule vivante et papotages, les petits magasins d'Akihabara ont l'activité d'une fourmilière.



Piles de machines en solde, prix agressifs: Akihabara, c'est le commerce à l'état pur!



Une échoppe typique du quartier, étroite et toute en longueur.



Certains vendeurs proposent également les mascottes de leurs héros aux plus accros des joueurs nippons.



## DE L'AVANTAGE D'ETRE PETIT

Ces petites échoppes, grâce à la concurrence qui règne entre elles et à leurs contacts permanents et chaleureux avec le public, sont d'excellents baromètres pour connaître l'état du marché japonais. Une machine ne trouve plus la faveur du public? Aussitôt, les étiquettes commencent à valser et les prix sacrifiés se succèdent, indice révélateur de ce que la console arrive en fin de carrière. Un hit se révèle? On se l'arrache illico, les boutiquiers n'hésitant pas à gonfler le prix de vente par rapport à celui conseillé par l'éditeur.

Dans des magasins moins spécialisés, on conservera le prix de vente de base même si la demande est forte et que les stocks s'épuisent en peu de temps!

En surveillant l'évolution des prix des petits magasins, on peut ainsi connaître immédiatement les hits et les consoles qui marchent bien. Les éditeurs ne s'y sont pas trompés. Il arrive qu'ils utilisent ce réseau de petits commerces d'Akihabara comme marché-test pour un produit qu'ils vendront une semaine après à l'échelle nationale.

# 16 H

## CARTOUCHES A LA SAUVETTE

La tentation d'acquérir de nouveaux jeux est permanente à Tokyo. En plus des quartiers comme Akihabara, Shinjuku ou Shibuya, où les magasins spécialisés dans les jeux vidéo sont particulièrement nombreux, chaque bourgade, chaque rue, même dans les lieux les plus reculés de l'Archipel, dispose d'un endroit où l'on peut acheter des jeux, ne serait-ce que sur une simple étagère dans un coin d'un magasin. Dans les grandes villes, et surtout à Tokyo, les choses sont pires! Entre les publicités envahissantes à la télé, les affiches dans les trains et les pubs dans les magazines, il est impossible d'échapper aux jeux vidéo!

Ceux-ci sont à ce point banalisés qu'on trouve une multitude de vendeurs à la sauvette qui, sur un simple tréteau, proposent une série de cartouches en vrac, très récentes ou, au contraire, assez anciennes, ou bien encore devenues introuvables, et le tout à des prix alléchants.



Piles de jeux soldés.

## 24 HEURES DE QUEUE POUR SF II

Certains étudiants se spécialisent dans la revente lorsqu'un méga-hit sort. Des titres comme Dragon Quest IV, Legend of Zelda ou SF II. sont en rupture de stock environ deux à trois heures après l'ouverture des magasins, d'où des queues qui peuvent atteindre plusieurs kilomètres. Pour se faire un peu d'argent de poche, ils recrutent alors d'autres étudiants, plus jeunes, qui font la queue pour eux le jour de la sortie nationale. Ils la font à la japonaise: le jour précédent, à partir de minuit, ils s'installent devant le magasin avec thermos, sacs de couchage et consoles portables pour tuer le temps. Une fois plusieurs dizaines d'exemplaires du jeu récupérés, ils organisent des ventes autour des grandes gares de Tokyo en proposant les jeux au double, voire au triple, du prix normal!

Aux abords des grandes gares de Tokyo, ou dans les avenues principales, on rencontre souvent des vendeurs de cartouches à la sauvette.

# REPORTAGE

# 18 H

## L'HEURE DU MANGA

Le Manga-Ya, ou marchand de bandes dessinées japonaises, est également un point de passage obligé du joueur nippon. L'interaction entre mangas et jeux vidéo est évidente, dans un sens comme dans l'autre.

Les graphistes des jeux vidéo et les dessinateurs de mangas partagent la même vision du monde, lisent et voient les mêmes films. Les scénaristes travaillent souvent à la fois sur des projets jeux vidéo et sur des bandes dessinées. Certains personnages sont nés dans un manga (BD) ou un animé (dessin animé), puis ont été adaptés sur consoles. Il n'est que de citer les Macross, Gundam, Dragon Ball et autres Doraemon! Il arrive aussi qu'un jeu vidéo devienne un manga. Le meilleur exemple est peut-être Street Fighter II, qui a été adapté en bandes dessinées.

Les manga-ya, des milliers de BD pour s'en mettre plein les mirettes.



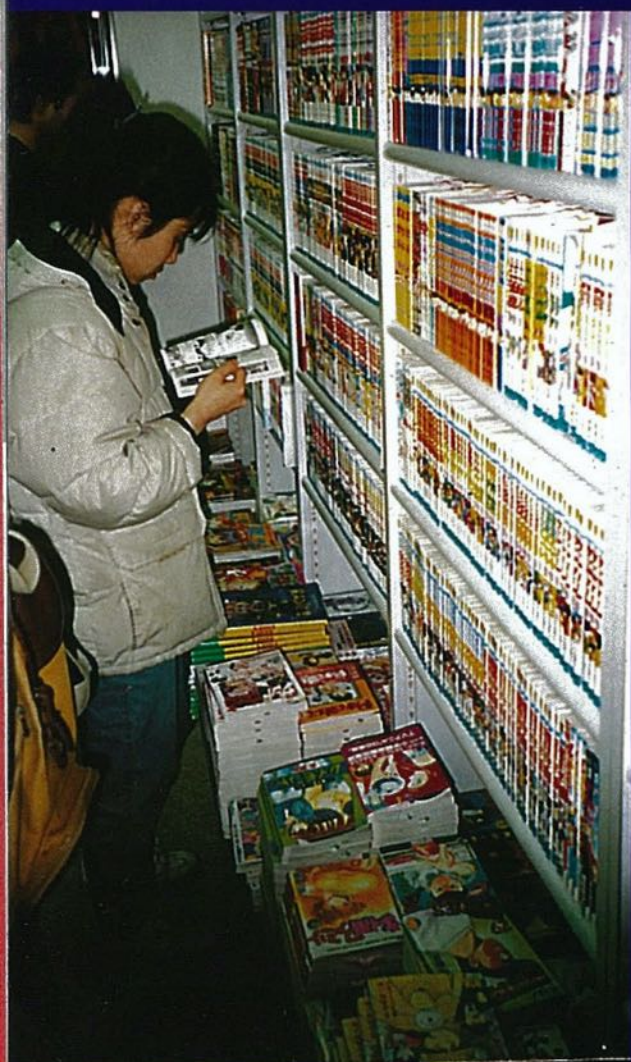
Dans cette avalanche de prix et de titres, le plus dur, c'est encore de retrouver le jeu que l'on cherche!





### ON PEUT LIRE SANS PASSER A LA CAISSE

Le public qui se bouscule dans les rayons du manga-ya est d'ailleurs le même qui se presse à Akihabara, ou qui se retrouve autour des jeux des gémeaux. Au Japon, il n'est pas interdit de dévorer une BD, ou un livre, debout, devant les étagères. Il existe même un terme pour cela, que l'on peut traduire par "lire debout". On voit ainsi des personnes qui restent plusieurs heures, plantées dans le magasin, à bouquiner tranquillement, sans qu'un employé ne songe à leur faire la moindre remarque! Cette foule silencieuse vient aussi pour acheter des compilations CD des musiques tirées de jeux vidéo ou des magazines dédiés aux consoles. Il en existe quatre ou cinq en moyenne pour chaque machine, auxquels s'ajoute un multimachine (comme Consoles+), qui paraît toutes les semaines. Dernière emplette de choix pour les passionnés de jeux vidéo chez le manga-ya: une multitude de petits guides pratiques édités par les groupes de presse, qui, en une centaine de pages, vous dévoilent toutes les facettes d'un jeu!



### LE VIRTUAL SHOOTER DE SEGA

Lors de ma visite à Akihabara, je ne suis pas revenu les mains vides! J'ai ramené le dernier gadget Made in Sega: le Virtual Shooter!

Sous ce nom bizarre, se cache un ensemble composé d'une arme de poing et d'une sorte de casque/visière qui vient se placer sur la tête. Malgré son nom, il n'a rien de commun avec la réalité virtuelle. Il est même tout ce qu'il y a de plus réel! Il a été développé par la branche jouet de Sega Japon, qui est assez peu connue en Europe. Ce département travaille sur des jouets classiques commercialisés sous le label Sega. On peut ainsi acheter à Tokyo différents jouets Sega, comme des pistolets à eau extraplats.

Le principe de ce Virtual Shooter est simple. Le pistolet, qui fonctionne avec deux piles, envoie un rayon laser. Si celui-ci touche le récepteur placé sur le casque de l'adversaire, un compteur spécial est crédité d'un point. Votre pistolet peut envoyer un laser de deux longueurs d'onde différentes. Un interrupteur permet de basculer du laser A au laser B. Si mon pistolet tire un laser A, je devrai mettre mon casque en position B pour reconnaître les tirs de l'adversaire. Dans l'autre camp, on fera le contraire. On peut donc jouer avec autant de personnes que l'on veut mais il n'y aura toujours que deux camps: les A contre les B.

Le pistolet émet des bruitages style "Le Retour de la revanche de la Guerre des étoiles". Un bouton spécial permet d'avoir un tir plus puissant, le Boomer Hi-power Shooter. L'écran à cristaux liquides comptabilise le nombre de fois où vous avez été touché par les faisceaux laser adverses.

Le casque comporte une visière en plastique semi-opaque sur l'œil droit, qui peut se relever. L'écran à cristaux liquides, qui comptabilise le nombre de fois où vous vous êtes fait toucher par les faisceaux des lasers adverses, est incliné de telle façon qu'il se reflète sur la visière de votre casque, vous permettant de savoir à tout moment où vous en êtes. Enfin, le casque vous indique si vous êtes dans le champ de tir de l'adversaire, en affichant la lettre "H".

A Tokyo, c'est le dernier truc à la mode et on rencontre des groupes qui se battent à coups de laser! Amusant et plutôt bien conçu pour son prix (environ 250 francs), il n'en demeure pas moins un gadget. Dès que la distance est supérieure à 20 mètres, le manque de précision est tel que le jeu perd son intérêt. A améliorer encore un peu!

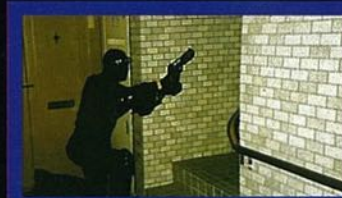


Le principe de l'embuscade.



Le Virtual Shooter, un casque et une arme.

A part l'œil gauche de lapin mutant, il s'agit bien de Banana.



Les cages d'escalier se prêtent bien aux embuscades.

Qu'est-ce qu'il ne faut pas faire pour gagner sa vie de journaliste!







la Fédération Française de Jeux Vidéo sous le patronage des  
MINISTÈRES DE L'ÉDUCATION NATIONALE ET DE LA CULTURE  
organise le premier



# CHAMPIONNAT DE FRANCE DE JEUX VIDEO 1993

**Inscriptions**  
**3615 Code FFJV**  
**36.68.46.47**

(2,19 F la minute)

**ouvert aux amateurs**  
**sur toutes consoles**  
**et micro-ordinateurs**

**500 000 F**  
**DE PRIX**



Retrouvez le 1er Championnat  
de France officiel de jeux vidéo  
sur le 3615 France 3 rubrique Hugo Délire.

## BULLETIN DE PARTICIPATION

Joindre 2 photos d'identité ainsi que 2 enveloppes timbrées à vos nom et adresse,  
1 chèque de 100 F pour la licence F.F.J.V. et l'assurance.

Inscription au championnat : GRATUITE

Dès réception de votre chèque, vous recevrez les conditions de participation  
(lieu, dates, etc.), votre carte de participant au Championnat de France  
ainsi que votre carte de membre de la F.F.J.V. (année 1993)

Bulletin à découper et à renvoyer à la F.F.J.V. 8, rue d'Auteuil 75016 Paris  
Publicité

NOM \_\_\_\_\_ PRENOM \_\_\_\_\_

ADRESSE \_\_\_\_\_

CODE POSTAL \_\_\_\_\_ VILLE \_\_\_\_\_

TEL: \_\_\_\_\_

DATE DE NAISSANCE \_\_\_\_\_

0110

\_\_\_\_

SIGNATURE OBLIGATOIRE DES PARENTS OU TUTEUR POUR LES MINEURS

ISOCOM



# NEWS



▲ Zool 1200, comme son nom l'indique, fut développé spécifiquement pour l'Amiga 1200. Il sera donc un des premiers à voir le jour sur "l'Amiga-CD 32".

Nous étions les premiers à vous l'annoncer dans le tout dernier numéro de Consoles+: la firme américaine Commodore sort cet été une console de jeu! Nous sommes à présent en mesure de confirmer les informations publiées le mois dernier — et de vous en dévoiler quelques autres. La bête porte, pour l'instant, le nom de code "Amiga-CD 32". De couleur noire, elle est basée sur l'Amiga 1200 dont elle reprend le microprocesseur: un 32 bits Motorola 68020 cadencé à 14 MHz. Les modes graphiques des deux machines sont également identiques: palette de 16 millions de couleurs dont 256 000 affichables simultanément dans une résolution de 800 x 600. Le son est stéréo et sur quatre voies. La RAM et la ROM sont respectivement de 2 Mo et 1 Mo. Deux joypads, au design particulièrement réussi, se connectent à "l'Amiga-CD 32". Quant aux jeux, ils se présentent sous la forme de CD-Rom et non pas de cartouches.

## Des jeux exclusivement

Les premiers jeux à voir le jour seront, bien entendu, ceux qui ont été spécifiquement développés pour l'Amiga 1200, comme Zool de Gremlin Graphics. Bien d'autres, qui exploiteront abondamment la formidable capacité

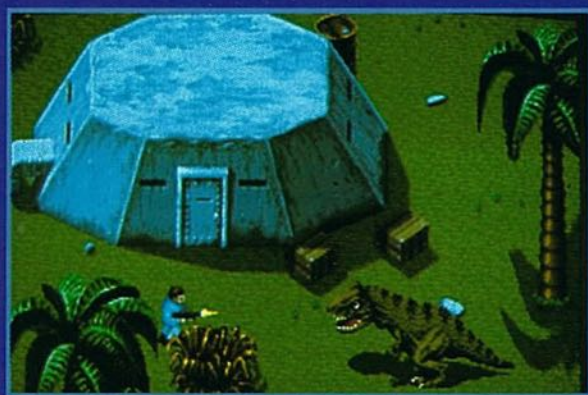
de stockage qu'est le CD (un CD peut contenir l'équivalent de 600 cartouches!), devraient être disponibles peu de temps après la sortie de "l'Amiga-CD 32". Parmi ceux-ci, notons le très attendu Jurassic Park d'Ocean et L'île Divil, également de Gremlin Graphics. Mais que ceux qui pestent contre la lenteur du lecteur de CD-Rom du CDTV se rassurent, celui qui équipe "l'Amiga-CD 32" est bien plus performant: vitesse d'accès et temps de chargement sont beaucoup plus rapides. Ce qui ne l'empêche pas d'utiliser tous les titres tournant sur CDTV: la compatibilité "ascendante" est respectée. Tout comme il est possible de lire les CD audio et autres CD+G.

## Un prix défiant toute concurrence

Comme nous vous le disions dans notre précédent numéro, le prix de la console sera inférieur à 2 000 F, lecteur de CD-Rom compris! Autre bonne nouvelle: Commodore a l'intention de convaincre les éditeurs de mettre en vente leurs jeux CD à moins de 300 F. A force de crier que les jeux sur console sont trop chers, certains constructeurs finissent par l'entendre (rappelons que Sega a été le premier à baisser ses prix en fixant, en janvier dernier, le prix maximum de ses cartouches à moins de 400 F).

# COMMO UNE CONSOLE SUR

Commodore va frapper très, très fort: une console 32 bits équipée d'un lecteur de CD-Rom, une véritable petite bombe, devrait toucher le sol français cet été, et pour moins de 2 000 F. Mieux, Commodore souhaite que les jeux soient vendus moins de 300 F. Nous ne pouvons qu'applaudir des quatre mains cette initiative en espérant que cela profite à tout l'univers des jeux sur consoles. Vivement l'été!



▲ Jurassic Park est attendu en version PC (dont cet écran est tiré) pour le mois d'octobre, soit en même temps que la sortie du film du même nom.

La date de disponibilité de la console est arrêtée pour cet été. Les premiers modèles devraient commencer à alimenter les rayons des magasins dès le mois d'août, mais la véritable mise en place se fera à partir de septembre. Dès la fin de l'année, des accessoires se connectant à la console devraient également être mis sur le marché: clavier, lecteur de disquette et souris, ce qui transformerait "l'Amiga-CD 32" en un véritable Amiga 1200, à savoir un micro-ordinateur qui ne sert pas qu'à jouer, mais aussi à dessiner, faire de la musique, de la vidéo, etc.

## L'effet d'une bombe

Avec cette petite bombe — "l'Amiga-CD 32" sera la première console 32 bits à voir le jour en Europe —, la firme américaine, responsable du célèbre et très

vendu C64 (plus d'un million et demi rien que sur le territoire national) et du toujours actuel Amiga, veut frapper un grand coup. Quant à l'échec qu'elle a essuyé avec le CDTV, elle compte bien en avoir tiré les leçons et ne plus commettre les mêmes erreurs. Enfin, même si Commodore ne vise que 7 à 10 % de parts de marché, il est clair que les deux mastodontes japonais du divertissement cathodique gardent un œil inquiet sur ses activités, d'autant que le nom de la firme américaine est gravé depuis quelques semaines dans bien des esprits de par le monde grâce à l'exploit de Bruno Peyron et, surtout, au battage médiatique qui en a résulté.

David Téné







# NEWS

## DES SOUS, BEAUCOUP DE SOUS!

**L**a fondation Hachette propose pour la première fois cette année une bourse de 150 000 F destinée à aider un jeune talent dans le domaine du multimédia. Elle récompensera un projet de nature ludique, éducative, didactique ou culturelle. Les conditions requises pour en bénéficier sont les suivantes: avoir entre 18 et 30 ans, être de langue française et présenter un projet multimédia original. La bourse contribuera à offrir au lauréat — qui sera désigné à l'automne — les moyens financiers pour développer son projet. La date limite de dépôt des dossiers de candidature est fixée au 30 juin 1993. Pour en savoir plus, téléphonez au (1) 40.45.45.20.

## GAGNEZ UN VOYAGE EN CALIFORNIE

**A** l'occasion du tournoi de tennis qui vient de se dérouler à Roland-Garros, Ludi Games vous invite, depuis le 9 juin et jusqu'au 14 du même mois, à remplir les bons que vous trouverez dans toutes les Galeries Lafayette et Nouvelles Galeries afin de participer au tirage au sort qui aura lieu le 19 juin aux Galeries Lafayette Haussmann, à Paris. Les lots se composent, entre autres, d'un voyage à Santa Barbara, en Californie, dont le gagnant aura la chance de rencontrer Jimmy Connors en personne, d'un stage de tennis organisé par l'UCPA, de dix places pour la finale de l'Open de Bercy et de dix cartouches Jimmy Connors Pro Tennis Tour.

## LE COME BACK DES JEUX ELECTRONIQUES



**A**vec les consoles de jeux vidéo, les jeux électroniques de poche semblent avoir disparu de la circulation. Mais voici que Bugs Bunny fait son apparition sous la forme de cristaux liquides. En quatre étapes, il faut l'aider à ramasser et

manger le maximum de carottes sans se les faire voler par Duffy Duck et Sam le Pirate. Ce jeu s'adresse naturellement aux plus petits qui seront ravis de l'avoir sous la main lors d'un long trajet en voiture, par exemple. Prix: 250 F environ.

## SON 3D SUR MEGADRIVE

**U**ne nouvelle version d'Ecco the Dolphin, exclusivement pour Mega CD, est sur le point de voir le jour. Elle devrait apparaître en Europe cet automne. Sa particularité est de proposer un son "tridimensionnel", appelé "QSound", qui donne l'impression au joueur d'être complètement plongé dans l'univers sonore qui accompagne le jeu. Imaginez donc un peu une course de F1 utilisant cette technologie, vous voyez ce que cela peut donner! Espérons que le jeu "Williams-Renault", qui est en préparation, mettra à profit cette innovation s'il sort sur support CD. Wait and see...

## FAITES DU SPORT... EN CHAMBRE!

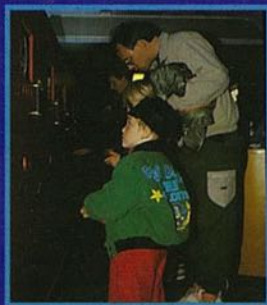
**L**a société Ludi Games vient de rassembler, sous le label "Beat the Best", tous les jeux de sport qu'elle distribue ou qu'elle est sur le point de mettre en vente. L'intérêt? Eh bien, pour commencer, si vous achetez trois jeux de cette gamme, vous aurez droit à un T-shirt "Beat the Best". Par la suite, vous devriez profiter d'un tas de services et de petits cadeaux sympas comme des chaussures de sport L.A. Gear. Le partenariat n'étant pas encore complètement défini à l'heure où j'écris ces lignes, nous vous tiendrons informés au fur et à mesure. Pour mémoire, voici les neuf jeux de sport concernés: Blanco World Class Rugby, Bulls vs Blazers, Eric Cantona Football Challenge, F1 Pole Position, Jimmy Connors Pro Tennis Tour, Jordan vs Birds, NHLPA Hockey '93, PGA Tour Golf et Tip Off.

## LES FILLES AUSSI JOUENT A SONIC!



**Eh oui! Sega, c'est plus fort que toi!**

**L**e train Sega vient de finir sa tournée. Vous êtes nombreux à l'avoir visité et à avoir participé au Challenge européen. Nous ne vous donnerons pas le nom de tous les gagnants — qui se retrouveront en finale dans quelques jours à Paris — car il y en avait plus d'une cinquantaine, mais sachez que nous avons été ravis d'y rencontrer de très jeunes joueurs ainsi que des jeunes filles plutôt débrouillardes. Qui a dit que les jeux vidéo étaient l'apanage des mâles?



**Le plus jeune joueur: 3 ans 1/2...**



## BARCODE BATTLER: PREMIER JEU ELECTRONIQUE A CODES-BARRES



Nous vous l'avons présenté en avant-première dans le numéro 18 de Consoles +, en voici le "test". Barcode Battler, qui sort à la fin de ce mois, a l'apparence d'une console portable, à ceci près qu'on n'y insère pas des cartouches mais des cartes de jeu sur lesquelles sont imprimés des codes-barres. Suivant le code, on se retrouve alors guerrier ou magicien. De plus, un certain nombre de points de vie est attribué, ainsi qu'un potentiel d'attaque et de défense. Comme vous le constatez, il s'agit d'un véritable jeu de rôles électronique. En mode un joueur, il faut se balader dans plusieurs mondes et affronter quatre ennemis dans chacun de ces mondes. Ce n'est vraiment pas évident, d'autant plus que les personnages contrôlés par "l'ordinateur" sont plutôt coriaces. Le mode deux joueurs, en revanche, est plus amusant. C'est un véritable duel. Le guerrier est en général plus fort, mais le magicien a des sorts à sa disposition. Et si vous trouvez que la vingtaine de cartes fournies avec l'appareil ne suffit pas, rien ne vous empêche de découper les codes-barres qui vous passent sous la main. Mais attention! ils doivent être sur fond blanc sous peine de ne pouvoir être lus par le Barcode Battler. Vous aurez alors peut-être la chance de tomber sur un super-guerrier ou un magicien aux sorts redoutables.

Si la rédaction de Consoles + est unanime quant à l'originalité de Barcode Battler, elle n'en est pas moins partagée en ce qui concerne son intérêt. Certains le trouvent rigolo, d'autres lassant au bout de quelques minutes. En tout cas, son prix est raisonnable (350 F), d'autant plus que le "software", et c'est une première, est totalement gratuit. Pour ma part, je pense que le Barcode Battler séduira les plus jeunes tout en les initiant à l'univers de l'heroic fantasy... en attendant le modèle pour Super Nintendo, déjà disponible au Japon, et qui y fait un malheur.

# EVERY GAMES

7, Venelle Benjamin Franklin 91000 EVRY  
>> Avenue Blaise Pascal, Face hotel Arcade

## OKAZ' - ECHANGES REPRISES - NOUVEAUTES

## Nintendo

DragonBallZ-2  
STARFOX  
TINY TOONS  
STAR WARS us  
Final Fight 2  
TETRIS 2  
Baseball 2020  
Sonic Blastman  
Human GP  
ETC... ETC...

EN JUIN : SHADOW RUN  
MECHWARRIOR, BUBSY  
FATAL FURY (US) 495 F  
Cybernator-Valken 525 F  
S. BOMBER MAN 549 F  
POP'N twin bee 495 F  
RANMA 1/2 . 2 590 F  
Super SLAM-DUNK 525 F  
S. VOLLEYBALL 2 549 F  
EXHAUST HEAT 2 549 F

## NEO GEO

OCCASIONS  
REPRISES  
ECHANGES  
Téléphonez !

World Heroes 2 1590f  
FIRE SUPPLEX 1390f  
SENGOKU 2 1290f  
FATAL FURY 2 1290f  
S.SIDE-KICK 1290f  
OKAZ' à partir de 450f

## SEGA MEGADRIVE NEWS!

STREET FIGHTER II'  
FLASHBACK 395 F  
G.GLADIATORS 395 F  
JUNGLE STRIKE 429 F  
FATAL FURY 549 F

POUR COMMANDER,  
VOUS RENSEIGNER ...  
RESERVER Votre jeu ...

☎ 60.77.68.95

☐ CHEQUE ☐ MANDAT

DIRECT PAR C.BLEUE  
Envois Colissimo recommandés

Désignation, marque de votre console: Prix:

Nom:

Frais de port : + 30 F  
Jeux neo-geo : 50 F

Prénom:

Adresse:

C.postal:

Ville:

OUVERT de 10h30 à 19h30 sauf Dim. et Lun. matin



# NEWS

## TROPHÉE DE GOLF BANDAI



1<sup>er</sup> prix à David Ginola, remis par le DG de Mizuno, société spécialisée dans le matériel de golf.

Voici le très beau golf de Feucherolles.



C'est le lundi 10 mai que s'est déroulé le premier trophée Bandai des footballeurs. Les joueurs du PSG, d'Auxerre, Caen, Monaco, Metz et de bien d'autres clubs, ainsi que Michel Platini, Charles Bietry (Canal +), Joël Bats, Dominique Bathenay, s'étaient réunis par cette journée très ensoleillée sur le magnifique golf de Feucherolles. Finalement, ce sont David Ginola et Alain Roche, tous deux du PSG, qui ont remporté les

classements brut et net. Quant à savoir si les footballeurs sont aussi bons en jeux vidéo, laissons le Toulonnais Daniel Xuereb, deuxième du classement net, nous répondre: "Il faut bien le dire, notre métier est fatigant. Les jeux vidéo, ça nous permet de chasser le stress qui est en nous. Et je peux vous dire qu'on est bien content d'avoir notre Game Boy avec nous lors des trajets en car!"

## TRICHER SUR GB? FACILE!



Nous l'attendions depuis des semaines, il est enfin arrivé! Il s'agit, bien sûr, du Game Genie pour Game Boy! Cet accessoire est indispensable puisqu'il permet d'aller plus loin dans les jeux en utilisant des codes pour obtenir des vies infinies, plus d'armes ou carrément devenir invincible... Bon alors, comment ça marche? C'est très simple. Intercalez l'objet du délit entre le port cartouche de la Game Boy et la cartouche que vous voulez modifier. Rassurez-vous, ce ne sont que les informations transférées dans la mémoire de la Game Boy qui seront modifiées. La cartouche, elle, reste identique et ne risque en aucun cas d'être abîmée.

Une fois la cartouche de jeu insérée dans le Game Genie, allumez la Game Boy. Une page apparaît alors, qui vous invite à y entrer les codes correspondants. Mais où diable trouve-t-on ces codes? Dans un tout petit livre, grand comme une boîte d'allumettes, caché derrière une trappe au dos du Game Genie! De plus, les cartouches sont à l'envers pour que l'on puisse y apposer les autocollants fournis dans la boîte, très pratiques car ils sont couverts des codes des jeux les plus connus. Sur la face du Game Genie, on remarque deux boutons: Code Screen (Reset, et la page de codes à nouveau) et Codes On/Off (activer ou non les codes). Le Game Genie pour Game Boy nous a séduits. Seul petit reproche, certains codes fournis ne fonctionnent pas (erreurs de traduction qui seront vite corrigées)... Son prix est raisonnable: 250 F.

## LA PC ENGINE DUO-R EST ARRIVÉE



Ça y est, la voilà! Une nouvelle forme, une nouvelle couleur, c'est la nouvelle PC Engine Duo, toujours proposée à 2190 F sans jeu, 2 490 F avec un jeu. Mais, contrairement à ce qu'on avait pu vous annoncer, elle est incompatible avec les cartouches Super Grafx. Mais bon, ça reste une PC Engine et c'est là l'essentiel.



## ASSISTEZ AU GRAND PRIX DE F1 A MAGNY-COURS

A l'occasion de la fête des pères, le Printemps d'Italie 2, à Paris, organise, en collaboration avec Sega, un concours de scores qui permettra à un enfant de gagner, pour son père et lui, deux places au Grand Prix de Formule 1 qui aura lieu à Magny-Cours, le 4 juillet prochain. Pour participer à ce concours réservé aux 10/18 ans, il suffit de jouer sur Ayrton Senna's Super Monaco Grand Prix II dans l'espace Sega du magasin, le mercredi ou le samedi, et ce jusqu'au 19 juin, de 12 heures à 19 heures. A vos paddles!

## MADNESS EN JEU VIDEO, C'EST LA FOLIE!

Le groupe de musique Madness va faire l'objet d'un jeu qui sera édité par la société Gremlin (Nigel Mansell's World Championship). Portant le nom de Madness, House of Fun, le jeu en question sera accompagné d'une bande sonore en béton, à savoir les airs les plus célèbres de ce groupe anglais récemment reformé. La première version à voir le jour tournera sur Megadrive et devrait être disponible avant l'automne.



## JOYSTICKS • JOYSTICKS

TYPE: JOYSTICK  
NOM: PRO-5  
MACHINE: MEGADRIE ET  
SUPER NINTENDO  
CONTROLE: BOF  
FINITION: BONNE  
DISPONIBILITE: IMMEDIATE  
PRIX: 350 FRANCS



### OBSERVATIONS

Manette robuste ressemblant à celles que l'on trouve dans les salles d'arcade. En plus des touches Select et Start, on trouve six boutons de feu en deux rangées de trois. Chaque bouton est muni d'un auto-fire et d'un turbo. On trouve en plus un bouton de ralentissement. Si l'ensemble est costaud, le manche semble manquer de précision. Bonne idée: deux câbles de connexion sont fournis. L'un pour Megadrive et l'autre pour Super Nintendo.

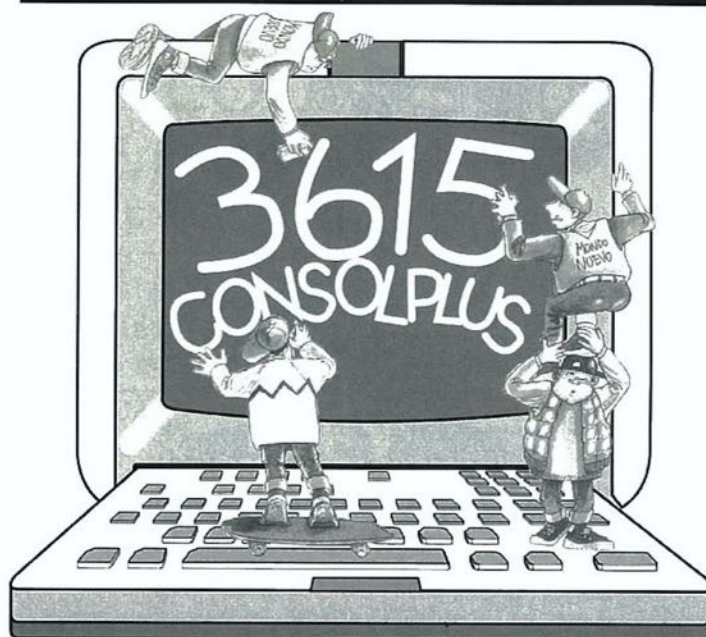
TYPE: JOYSTICK  
NOM: TOP FIGHTER  
MACHINE: SUPER NINTENDO  
CONTROLE: EXCELLENT  
FINITION: EXCELLENTE  
DISPONIBILITE: IMMEDIATE  
PRIX: 750 FRANCS



### OBSERVATIONS

Le joystick "spécial Street Fighter 2" par excellence n'a rien à envier à ceux des salles d'arcade. Le contrôle est excellent et les boutons de feu, disposés en deux rangées de trois, répondent très bien. Il y en a trois autres auxquels on peut carrément affecter une séquence de touches. Car la particularité du Top Fighter, c'est qu'on peut le programmer: il n'y a plus qu'à appuyer sur l'un de ces boutons pour avoir, par exemple, la boule de feu. Mais, dans la pratique, cette fonction de programmation sert peu: il suffit que le personnage que vous manipulez se retrouve à droite pour que la séquence soit inversée. De plus, dès qu'on éteint la machine ou qu'on débranche le joystick, la programmation est perdue. Cependant, et malgré son prix élevé, ce joystick costaud ne vous décevra pas.

**NOUVEAU** GRACE A TON MINTEL DEVIENT UN CLIENT PRIVILEGIE.  
RECOIT TA "COSMIC CARD" ET GAGNE DES CADEAUX.  
**ALORS TAPE VITE:**



### Mate les tarifs !

**JEUX SUPER NES**  
**449,00F**

BUBSY  
ADAMS 2  
SHADOW RUN  
DUNGEON MASTER  
NIGEL MANSELL  
DRACULA

**JEUX SUPER NES**  
PROMO: **399,00F**

STAR WARS  
TOM & JERRY  
CHESTER CHEETAH  
TINY TOON

**JEUX FAMICOM**  
**589,00F**

DRAGONBALL Z 2  
BOMBER MAN  
DUNK STAR  
ASTERIX  
SUPER SOCCER 2

### Mate les tarifs !

**JEUX MEGA DRIVE**  
**395,00F**

FLASH BACK  
AMAZING TENNIS  
SUPER KICK OFF  
COOL SPOT  
NINJA GAIEN  
FATAL FURY  
X MEN  
SPLATTER HOUSE 3  
GLOBAL GLADIATOR  
SHINING FORCE  
ANOTHER WORLD

**NOUVEAU**  
LE MEGA CD 2 et le CDX !  
1890F + 1 jeu 549F  
Action replay Super Nintendo  
Megadrive } 390F

**JEUX NEO GEO**  
FIRE SUPLEX 1290F  
FATAL FURY 2 1190F  
WORLD HEROES 2 1390F  
Et toutes les occasions à des prix délires.  
Game Gear + 1 jeu : 590F

### Exclusif ! Sur ton 3615 Consolplus :

si tu es bloqué dans un jeu, demande ton code ACTION REPLAY à Maître COSMIC.

#### ON RACHETE

**TES CARTOUCHES :** "FINCE MOI JE RÊVE!!"  
SUP. NINTENDO  
SUPER NES  
FAMICOM **200F**  
MEGA DRIVE **130/150F**  
**CONSOL PLUS**  
**PAYE CASH !!**

#### COMMANDE avec

**3615 Consol Plus**  
SI TU ES NE(E)  
AU MOIS DE JUIN  
TAPE VITE SUR TON  
MINTEL. UN CADEAU  
T'ATTEND !!  
● Occasions garanties 3 mois.  
● Frais de port gratuits  
● Livraison en 48h.  
● Les meilleurs prix  
● Le plus grand choix  
**C'est ça être n°1**

A retourner à CONSOL PLUS - BP 22 - 06801 Cagnes/Mer Cedex

Nom - Prénom .....

Adresse .....

Code postal ..... Ville ..... Tél .....

Titres	Console	Prix
Contre remboursement + 30F .....		Total

Règlement : Je joins ☐ chèque ou ☐ mandat ou

☐ je préfère payer au facteur en-ajoutant 30FF, soit par Carte Bleue  
numéro ..... expire \_\_/\_\_/\_\_

Tu peux aussi commander par Minitel sur le **3615 CONSOL PLUS** C+21

**3615 CONSOL PLUS ... le seul véritable 3615 de la console.**

Photos non contractuelles - Offre limitée en fonction des stocks disponibles - Téléphone au : (16) 92.02.06.04

Ce serveur minitel est indépendant de celui du magazine CONSOLES + (TCPlus)



# TIPS



## SALUT A TOUS !

**A**h! Enfin un moment de répit... Après ces longues semaines de travail acharné, nous sommes complètement lessivés. J'ai découvert la dure réalité de la vie de journaliste, entre les jeux qui arrivent en retard, l'appareil photo systématiquement "squatté" par notre cher ami Axel, ou encore la hot-line qui sonne sans arrêt... Même plus le temps de s'installer discrètement dans la salle de test devant Fatal Fury 2 ou Sengokou 2. Quant à Chucky, il ne s'est pas encore remis des quelques centaines d'heures passées à décrypter les tips lecteurs. Enfin, j'espère que vous apprécierez ce qui nous a coûté tant de sueur, de sang et de larmes... Allez, au mois prochain et trichez bien!

Le MWB

### SFC

### VALKEN

Pour avoir des Continue infinies

Ce jeu vous semble extrêmement dur, vous ne parvenez pas à résister plus de quelques minutes face aux tonnes d'ennemis qui vous bombardent continuellement? Voilà un super-tip qui va vous permettre d'obtenir des Continue à l'infini. Appuyez donc, à la page de présentation, sur L, R, HAUT et START. Vous êtes désormais en mode FREE PLAY.

Durant la page de présentation, il faut faire L, R, HAUT + START.

FREE PLAY, placé en dessous du GAME OVER, vous indique que vous évoluez avec des Continue à l'infini.



### SNIN

### SUPER ADVENTURE ISLAND

Pour avoir le Stage Select

Même si ce jeu commence à dater, il est tellement sympathique et amusant que l'on ne peut s'empêcher de vous donner le STAGE SELECT. Commencez par presser, à la page de présentation, sur L, DROITE, X, START (maintenez START). Relâchez START lorsque maître Higgins se trouve sur l'arbre. Puis appuyez de nouveau sur START pendant une seconde, relâchez, et ainsi de suite jusqu'à ce qu'apparaisse le STAGE SELECT.

C'est souvent à la page de présentation que l'on doit opérer la manipulation.

Voici le STAGE SELECT tant convoité! Direction dernier round.



### SNES

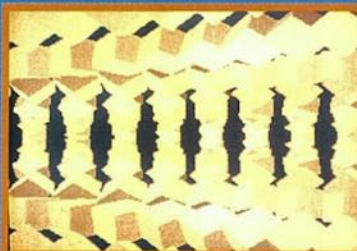
### Q-BERT 3\*

Pour voir des animations cachées

Vous voulez voir de quoi est capable la 16 bits de Nintendo? Vous allez être servi! Les programmeurs de Q-Bert 3\* ont eu la brillante idée de cacher dans le jeu un tableau permettant de voir les décors de fond du soft. Entrez dans le tableau d'options, maintenez R appuyé. Vous aboutissez au Programing Casting Screen (cf. glossaire). Appuyez sur SELECT et, miracle! admirez les fantastiques rotations de sprites, etc. Et quand vous en aurez marre d'une démo, pressez sur SELECT pour en regarder une autre.

L + R pour le "Programing Casting Screen".

Je plane, je nage dans un océan de cubes: "don't disturb".



### MD

### STREETS OF RAGE 2

Dans Streets of Rage, comme dans tout beat'em all qui se respecte, il existe un tip permettant d'utiliser le même héros pour les deux joueurs. Seul petit reproche que nous pourrions faire à Sega, il est impossible de distinguer les personnages puisque leurs couleurs restent identiques. Le formidable tip est le suivant: à la page de présentation, maintenez sur le premier paddle DROITE + B, et sur le second paddle GAUCHE + A + C. Appuyez sur START pour débiter (sans relâcher la seconde manette). Nous signalons que ce tip est cumulable avec celui paru dans C+ 19.



Pauvre Mr Big: coincé entre deux dragons, il a peu de chance de garder toutes ses dents intactes.



Super Nintendo et Gameboy sont des marques déposées de Bandai Nintendo.  
Megadrive et Gamegear sont des marques déposées de Sega.





# REVIEW

## TIP !

Bien que le temps vous soit compté, il ne faut pas se précipiter sans réfléchir, mais au contraire avancer avec prudence, éliminant les ennemis avant d'être dans leur trajectoire. L'apprentissage est capital pour savoir anticiper et bien évaluer la distance de sécurité.



Ce gros "insecte volant" garde une clé. Grimpez sur la première plate-forme et tirez-lui dessus en sautant lorsqu'il s'éloigne de vous.

## COMMENTAIRE



### SPIRIT

Jeu déjà ancien dans sa conception (la version micro date de plusieurs années), Jim Power semble à première vue avoir été adapté avec succès sur PC Engine. Les décors sont assez variés et correctement travaillés. Le plein écran est parfaitement mis à profit. En revanche, le style de jeu a un peu vieilli et tranche avec les autres produits de cette console. Le côté shoot'em up de Jim Power se joue plus en fait sur le versant stratégie, l'action étant plutôt réservée à l'aspect plates-formes. Les options de jeu sont absentes, tout comme les Continue. Le contrôle au joystick n'est pas parfait. S'il n'est pas mauvais, Jim Power n'a rien d'inoubliable et manque un peu de pêche. Si vous êtes un passionné du genre, il pourra cependant vous accrocher un moment. Les autres devront y regarder à deux fois avant d'en envisager l'achat.



Ces gouttes contiennent un acide puissant qui vous tuerait instantanément. Là encore, tout réside dans la synchronisation.



Des murs mobiles se relèvent définitivement pour vous laisser passer. D'autres ne s'élèveront que de manière temporaire.

Commencez par détruire la mine aérienne, puis sautez de l'autre côté au moment où le chien s'éloigne.



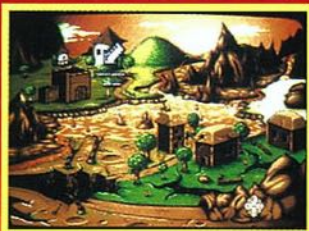
Les habitants de ce monde n'apprécient pas votre intrusion. Les ménagères vous balancent par la fenêtre ce qui leur tombe sous la main.



# JIM POWER



## C'EST LA GUERRE, COCO!



Cette carte représente les cinq mondes qui vous attendent et vous montre celui dans lequel vous allez pénétrer.



Les gardes ne vont pas venir vous chercher. Vous pouvez rester tranquillement sur une plate-forme inférieure et leur tirer tout simplement dans les jambes.



Pour pouvoir franchir ce fossé au fond hérissé de piques, il faut d'abord détruire la mine aérienne, puis synchroniser son saut avec le déplacement de la première plate-forme mobile, accéder en marchant à la seconde plate-forme, et nettoyer la zone d'arrivée de ses gardiens avant d'y poser le pied.



Voici le premier guerrier spécial que vous aurez à affronter. Bien qu'impressionnant, il est facile à battre. Sautez au bas de la falaise sans prendre d'élan et tirez-lui dessus sans plus changer de place.

## COMMENTAIRE



JIMMY

Jim Power souffre de nombreux défauts. D'abord, le contrôle est très moyen. Le saut est accessible soit en appuyant sur le bouton I, soit en poussant le joypad vers le haut. Ce double contrôle semble perturber le programme, donnant lieu à des ratés spectaculaires. Ainsi, sans raison particulière, votre Monsieur Muscle va s'écraser au fond d'un précipice au lieu de franchir l'obstacle d'un bond de gazelle. J'avoue ne pas avoir saisi non plus l'intérêt du CD-Rom, la présentation n'étant pas particulièrement impressionnante ni le jeu tellement étendu (cinq mondes seulement, un défaut un peu compensé par la longueur des niveaux). Jim Power n'est donc qu'un jeu d'action banal qui, de surcroît, souffre d'un mauvais contrôle du joystick. Rien ne semble justifier le recours au support CD et à la Super System Card.



Ce passage risque de vous être fatal la première fois. Les "dalles" du pont s'abaissent et remontent régulièrement. Il faut sauter, prendre appui sur le pont au moment où il est solide et accéder ainsi à une zone fixe. La seconde partie du pont est encore plus difficile et plus longue.



Jim Power mise beaucoup plus sur la précision et la bonne synchronisation de vos sauts que sur votre adresse au tir. Mais le contrôle flou du joypad vient parfois gâcher vos efforts.

## REVIEW



EDITEUR : MICROWORLD

PRIX : D

DISPONIBILITE : OUI

DIFFICULTE : MOYENNE

NOMBRE DE VIES : 4

OPTION CONTINUE : NON

NIVEAUX DE DIFFICULTE : 1

CONTROLE : MOYEN



SUPER  
CD-ROM

### PRESENTATION 60%

La séquence d'intro offre quelques belles images, mais les options de jeu ont été oubliées.

### GRAPHISMES 82%

Les graphismes, pas vraiment fouillés, restent agréables et variés.

### ANIMATION 77%

L'animation des créatures est simple mais assez fluide et le scrolling de vitesse satisfaisant.

### BANDE-SON 82%

La musique est de bonne facture. Les bruitages sont beaucoup plus discrets : volume trop faible et effets peu variés.

### JOUABILITE 55%

C'est le point noir du programme : on y meurt plus que de raison.

### DUREE DE VIE 75%

Pour un petit moment mais après on s'en lasse vite.

### INTERET 76%

Jim Power n'est qu'un beat'em all/plates-formes comme tant d'autres.





## ÇA VA SAIGNER!

Dix catcheurs dopés à l'adrénaline pour un titre de champion du monde, autant vous dire qu'il va y avoir du sang sur le ring! 3 Count Bout fait s'éveiller la bête qui sommeille en vous. Au catch, les coups les plus vicieux sont permis, voire conseillés. N'hésitez pas à utiliser les coups spéciaux pour mettre votre concurrent au tapis, car un bon adversaire est un adversaire dans le coma!



Mes aïeux, quel coup d'épaule! Barnes charge comme un taureau enragé. L'aire de combat étant en trois dimensions, il est conseillé de ne pas se trouver sur son passage.



150 kg de muscle et de graisse en pleine poire! Si ça continue, Bradley va finir en décalcomanie sur le sol.



Il est possible de prendre le même catcheur pour des combats équitables. C'est le talent contre le talent!



Quand les catcheurs sont au contact, il faut appuyer très vite sur le bouton A pour dominer son adversaire et lui administrer une prise de catch spectaculaire.

## UNE PLUIE DE BAFFES!

Les quatre boutons de la manette sont utilisés. Cela permet de nombreuses variantes de coups, donc une large panoplie d'attaques. Le coup spécial est identique quel que soit le personnage: il faut appuyer très vite sur le bouton A et faire un bref mouvement de manette. Dans la pratique, il faut s'exciter comme un dingue sur la manette pour le réussir.



Gandhara n'a rien à envier à Dalhsim. Le coup spécial n'est pas facile à réaliser dans 3 Count Bout.



En mode Death Match, les cordes du ring sont électrifiées.



Le Dragon Rouge est très habile. Avec lui, mieux vaut rester constamment en mouvement, surtout face à une brute comme Barnes!





MEGA



HIT



La barre en haut de l'écran, sous le nom du catcheur, indique sa vitalité. Plus un catcheur est en forme et plus il aura une chance de dominer son adversaire.

## DES CORPS A CORPS MUSCLES

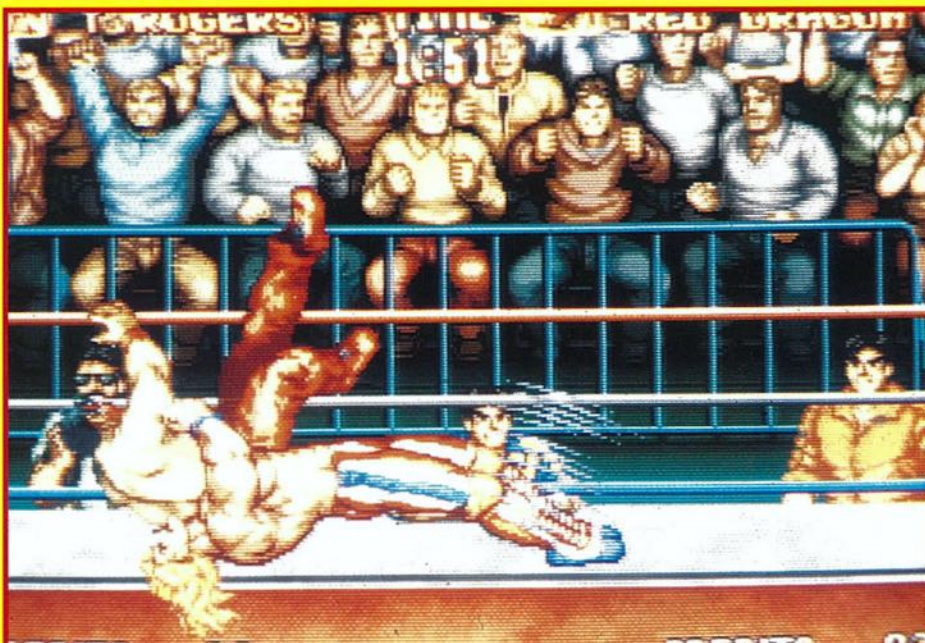
Il faut réussir au catch à projeter l'ennemi suivant des prises compliquées et spectaculaires. Dès que deux combattants sont engagés dans un corps à corps, une barre d'énergie apparaît à l'écran. C'est une épreuve de force qui consiste à appuyer le plus vite sur le bouton A. Le combattant prend l'ascendant sur son adversaire et peut appliquer sa prise.



Rogers s'apprête à jeter son double en plein sur la camionnette. Celle-ci subit des dommages et se met à fumer. Pas de pitié!



Le coup spécial du Dragon Rouge: l'haleine pestilentielle.



Pas facile à placer, le German Suplex, mais quand Terry Rogers réussit à le faire, ça fait très mal!

## COMBAT DE RUE OU RING?

C'est au choix. En mode un joueur, les combats se déroulent alternativement sur le ring et dans la rue. Dans la rue, il est permis de ramasser des bâtes de base-ball, des matraques électriques, et même de jeter l'arbitre sur l'autre catcheur!



Avec la matraque électrique, ce n'est plus du catch mais une véritable boucherie. Seul inconvénient: cette attaque est lente.



Hablam n'hésite pas à utiliser un batte de base-ball hérissée de fil de fer barbelé pour gagner. Et en plus, il cache un couteau dans son short!



L'arbitre est attentif: la prise que Barnes applique à Wilson est très douloureuse. A tout moment, Wilson peut décider d'abandonner la partie.





## UN HOMME A TERRE? MARCHEZ-LUI DESSUS!

Ames sensibles s'abstenir. Un catcheur ne connaît pas la pitié. Quand un catcheur est à terre, c'est le moment idéal pour lui tomber dessus du haut de la troisième corde ou encore pour le tordre dans tous les sens afin qu'il abandonne. Dans 3 Count Bout, on ne fait pas de cadeau.



Des problèmes de rhumatismes? Appelez le docteur Habblam.

Wilson montre à Gandhara comment faire le grand écart.



On croit humer les parfums de l'Orient lors de la prise de Gandhara!

## COMMENTAIRE



MARC

Maintenant, SNK fait des jeux à la hauteur de la Neo Geo, autant dire que ça décoiffe! Après le génial Fatal Fury II, 3 Count Bout met une sacrée claque aux autres consoles. Un jeu de combat à la SFII, mais dans un espace qui inclut les trois dimensions (hauteur, largeur et profondeur): c'est tout simplement dément. Il y a une vaste panoplie de coups, même si ceux-ci ne sont pas toujours faciles à réaliser. C'est d'ailleurs le seul reproche

que l'on puisse faire à ce jeu. 3 Count Bout est un jeu plus "brutal" que Fatal Fury II car il faut tout le temps appuyer comme un dingue sur les boutons. C'est une pure épreuve de force, mais moi, j'adore. C'est le meilleur jeu de catch jamais vu sur console, il ridiculise toutes les autres cartouches du genre.

## COMMENTAIRE



Marc vient de m'annoncer la note faramineuse qu'il a mise à TCB. JE NE SUIS PAS D'ACCORD. Techniquement, TCB est réussi. Il est beau, il y a plein de mecs basanés et de coups spéciaux.

### WIEKLEN

Mais cela en fait-il un bon jeu? Quand j'ai commencé à y jouer, je me suis dit: très fort, ce jeu est très fort! Oui, mais voilà, dès la première prise, on retrouve le même défaut que dans tous les jeux de catch: il faut appuyer répétitivement sur le bouton A, sans prendre la peine de réfléchir. C'est une question de rapidité, pas de réflexes. Malgré sa superbe réalisation, TCB n'est à mon avis qu'un "petit jeu sympa". Pas un mega-hit.



Certains personnages, comme Barnes, sont plus forts, mais plus lents. Chaque catcheur possède atouts et faiblesses.



Habblam est un guerrier redoutable, et il n'hésite pas à taillader avec un couteau la face de ses ennemis à terre.



L'arbitre vient de compter jusqu'à trois: Barnes a gagné, le match est fini!

## 3 COUNT BOUT



EDITEUR : SNK

PRIX : G

DISPONIBILITE : OUI

DIFFICULTE : MOYENNE

NOMBRE DE VIES : —

OPTION CONTINUE : 3

NIVEAUX DE DIFFICULTE : 4

CONTROLE : MOYEN

1-2

JOUEURS



CARTOUCHE

**PRESENTATION 90%**

Le maniement des catcheurs est expliqué au cours d'un match de démonstration.

**GRAPHISMES 92%**

Les catcheurs sont très typés et les décors magnifiques.

**ANIMATION 93%**

Les sprites font la moitié de l'écran! Les ralentissements ne sont pas gênants.

**BANDE-SON 88%**

L'ambiance des rencontres de catch est fort bien restituée.

**JOUABILITE 85%**

Pas facile de faire les coups spéciaux. La jouabilité est plus équilibrée quand on affronte un ami.

**DUREE DE VIE 88%**

Les deux versions du mode deux joueurs (Duel et Coéquipiers) assurent à 3 Count Bout une longue durée de vie.

**INTERET 94%**

3 Count Bout fait partie des jeux d'exception. Le meilleur jeu de catch toutes machines confondues.





# Volusia Games

2, rue Millotet

21000 DIJON

☎ 80 41 86 43 — Fax : 80 59 11 21

## MEGADRIE

**PLUS DE 50 JEUX NEUFS  
DISPONIBLES  
à 190 frs l'unité**

## MEGADRIE NEWS !

ECCO LE DAUPHIN	389 frs
BATMAN RETURNS	389 frs
INDIANA JONES	389 frs
THUNDER FORCE 4	389 frs
SHADOW OF THE BEAST 2	389 frs
POWER MONGER	389 frs
CHAKAN	389 frs
EX MUTANTS	389 frs
FATAL FURY	389 frs
OUT OF THIS WORLD	389 frs
TINY TOON	389 frs
TURTLES 4	389 frs
GLOBAL GLADIATORS	389 frs

**FLASHBACK 389 frs**

## NOUVEAU

*Tee-shirts personnalisés  
à l'image de votre jeu  
préférée :*

**99 Frs/pièce**

## NEO GEO

**CONSOLE NEO GEO 2490 frs  
+ UN JEU AU CHOIX**

GHOST PILOTS	590 frs
BLUE'S JOURNEY	590 frs
NAM 1975	590 frs
MAGICIAN LORD	590 frs
BASEBALL 2020	590 frs
KING OF THE MONSTERS	590 frs
LEAGUE BOWLING	690 frs
PUZZLED	690 frs
CYBER LIP	690 frs
BURNING FIGHT	690 frs

<b>FATAL FURY</b>	<b>790 frs</b>
SENGOKU	790 frs
TOP PLAYERS GOLF	790 frs

ALPHA MISSION 2	890 frs
FOOTBALL FRENZY	890 frs
ROBO ARMY	890 frs
TRASH RALLY	890 frs
EIGHT MAN	890 frs
SOCCER BRAWL	890 frs
MUTATION NATION	890 frs

ANDRO DUNOS	990 frs
LAST RESORT	990 frs

<b>WORLD HEROES</b>	<b>1290 frs</b>
ART OF FIGHTING	1290 frs
SENGOKU 2	1290 frs
FATAL FURY II	1290 frs
SUPER SIDE KICKS	1290 frs
3 COUNT BOUT	1290 frs

**WORLD HEROES 2 1490 frs**

VIEW POINT	1690 frs
------------	----------

MEMORY CARD	260 frs
SAC DE TRANSPORT	390 frs
JOYSTICK	490 frs

## SUPER FAMICOM

ACTRAISER	290 frs
LEMMINGS	290 frs
ROCKETEER	290 frs
SUPER R.TYPE	290 frs
TOP RACER	390 frs
DARIUS TWIN	390 frs
SUPER E.D.F	390 frs
SUPER PANG	390 frs
SUPER WRESTLE MANIA	390 frs
SUPER GHOULS'N GHOSTS	390 frs
THUNDER SPIRIT	390 frs
RUSHING BEAT	390 frs
CAMELTRY	390 frs

<b>JAKY CRUSH</b>	<b>590 frs</b>
<b>ALIEN VS PREDATOR</b>	<b>590 frs</b>
<b>BIO METAL</b>	<b>590 frs</b>
<b>DRAGON BALL 2</b>	<b>590 frs</b>
<b>RANMA 1/2 2</b>	<b>590 frs</b>

NEW AD 29 ADAPTEUR	190 frs
CABLE PERITEL RGB	290 frs
JOYSTICK CAPCOM	620 frs
JOYSTICK ADVANTAGE	420 frs
ASCII PAD	160 frs

## MARTY

**CONSOLE MARTY** ☎  
**PLUS DE 50 JEUX  
DISPONIBLES**

## PC CD ROM

7 GUEST	590 frs
KING QUEST 5	390 frs
LOOM	290 frs

## SUPER NES

SUPER STRIKE EAGLE	390 frs
PHALANX	390 frs

CASTELVANIA 4	449 frs
DESERT STRIKE	449 frs
DINOCITY	449 frs
F-ZERO	449 frs
JAMES BOND JR	449 frs
MARIO KART	449 frs
ROBOCOP 3	449 frs
ZELDA 3	449 frs

JIMMY CONNORS TENNIS	449 frs
LAGOON	449 frs
PILOTWINGS	449 frs
SUPER WRESTLEMANIA	449 frs
CONTRA SPIRIT	449 frs
AXELAY	449 frs
SOULBLAZER	449 frs
NCAA BASKETBALL	449 frs
WING COMMANDER	449 frs
BULLS VS BLAZERS	449 frs
NBA ALL STAR	449 frs
NHLPA HOCKEY	449 frs
SPACE MEGA FORCE	449 frs
ADDAMS FAMILY 2	449 frs

PRINCE OF PERSIA	490 frs
MICKEY MOUSE	490 frs
DEATH VALLEY RALLY	490 frs
OUT OF THIS WORLD	490 frs
STREET FIGHTER 2	490 frs
DRAGON'S LAIR	490 frs
SUPER STAR WARS	490 frs
TOM & JERRY	490 frs
SUPER NBA	490 frs
SONIC BLASTMAN	490 frs

<b>ALIEN 3</b>	<b>490 frs</b>
<b>TINY TOON</b>	<b>490 frs</b>
<b>FATAL FURY</b>	<b>490 frs</b>
<b>STAR FOX</b>	<b>490 frs</b>
<b>BATMAN</b>	<b>490 frs</b>
<b>RIVAL TURF 2</b>	<b>490 frs</b>
<b>CYBERNATOR</b>	<b>490 frs</b>
<b>LOST VIKINGS</b>	<b>490 frs</b>
<b>BUBZY</b>	<b>490 frs</b>

**VOLUSIA Games**  
**la référence**  
**NEO GEO**

Grossiste et importateur de jeux vidéos, nous pouvons vous fournir dans les plus brefs délais les dernières nouveautés en provenance des États-Unis, du Canada, du Japon et de Hong-Kong.

Revendeurs, n'hésitez pas à nous contacter.

## IMPORTANT :

Pour un meilleur service, tous nos jeux sont expédiés dans des emballages en carton protégés

\* Enveloppes matelassées pour les jeux MEGADRIE

## BON DE COMMANDE

Nom : ..... Prénom : .....

Adresse : .....

Tél. : .....

DÉSIGNATION DU PRODUIT	Qté	Prix

- ☐ Chèque ☐ Contre-remboursement (+ 35 Frs)  
☐ Mandat ☐ Carte Bleu

**Total à payer :**

Frais de port jeux : 30 Frs — Frais de port console : 100 Frs

\* NINTENDO, SUPER FAMICOM, SEGA, MEGADRIE, NEC, SNK NEO GEO sont des marques déposées.





awp! Enfin, Strider 2 est arrivé! C'est bien simple, si, jusqu'à maintenant, vous m'aviez demandé quel était mon jeu préféré sur Mega-drive, j'aurais répondu sans hésitation: "Strider 1." Vous comprenez alors pourquoi je

suis si excité à l'idée de faire un test de quatre pages sur ce petit bijou. Je sais que vous vous posez tous la question classique: Strider 2 est-il meilleur que Strider 1? Ma réponse est positivement négative. Oui, Strider 2 est plus original que Strider 1. Oui, Strider 2 est plus difficile que Strider 1 (entre autres parce que les deux derniers niveaux sont de vrais labyrinthes). Mais il est légèrement moins beau (sauf pour les deux derniers niveaux). En outre, il est un peu moins long. Enfin, peut-être certains seront-ils déçus en voyant que plusieurs scènes de Strider 1 ont été reprises telles quelles dans Strider 2 (exemple: les pluies de feu après certains boss, la boule dorée autour de laquelle vous tournez...). Mais qu'ils se rassurent: il y a tout de même assez d'innovations pour que nul ne puisse considérer le second comme une vulgaire resucée du premier.

Vous voilà donc reparti à la chasse au Big Master. Mais cette fois, au lieu de vous enfuir comme une larve après sa destruction, vous irez récupérer une jolie jeune fille qui vous attend avec impatience dans sa geôle (elle n'y reçoit ni France Culture, ni Arte!). Signalons d'autre part que la difficulté s'est accrue, et ce malgré la présence des capsules de bonus qui vous fourniront armes, vies et points.

## TIP !

DANS LE NIVEAU 2-1 (NIVEAU 2, ENTRE LE PREMIER ET LE DEUXIÈME CAISSON), IL EXISTE UN PASSAGE QUI PERMET D'ALLER DIRECTEMENT AU DEUXIÈME CAISSON. VERS LE BAS DE LA TOUR, À GAUCHE, VOUS TROUVEREZ UNE SORTE DE PISTOLET-LASER GÉANT. PLACEZ-VOUS LE PLUS PRÈS POSSIBLE DU BORD (AVEC UN PIED DANS LE VIDE) ET SAUTEZ VERTICALEMENT, AFIN DE VOUS ACCROCHER AU MUR. VOUS N'AUREZ ENSUITE QU'À MONTER, À ALLER À DROITE, À REDESCENDRE SUR UNE PETITE PLATE-FORME PUIS À SAUTER LE PLUS LOIN POSSIBLE VERS LA DROITE POUR ATTEINDRE LE DEUXIÈME CAISSON.



# STRIDER

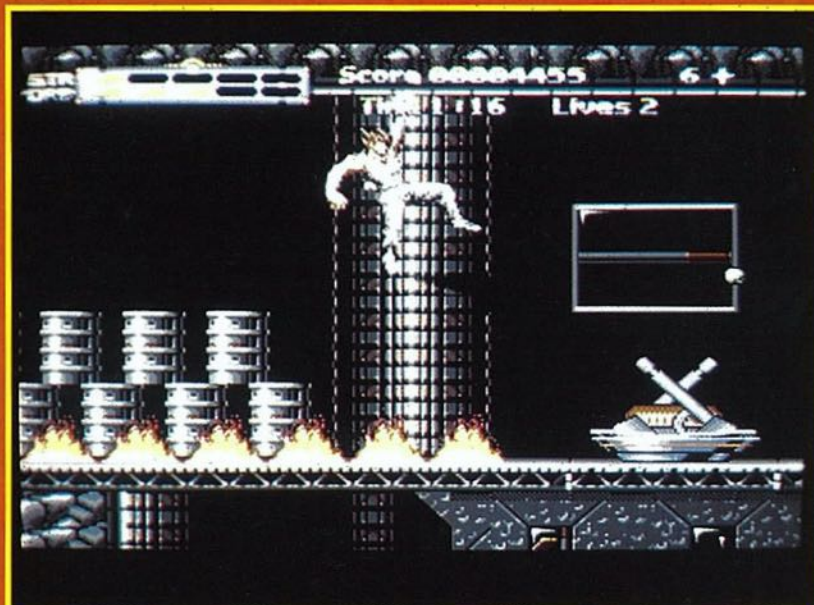
Certains boss de milieu ou de fin de niveau ressemblent beaucoup à ceux de Strider 1.

Par exemple, ce droïde volant ou ce gorille mécanique.



QUELQUES

D'autres nous sont inconnus mais ne sont pas forcément plus durs à détruire. Pensez à utiliser les shurikens.





# STRIDER 2



MEGADRI  
REVIEW



牛寺集

## COMMENTAIRE



PETER

Le jeu le plus attendu des Megadrivers depuis Strider 1 est enfin entre mes mains. J'en pleure tellement c'est beau ! Et le soft est à la hauteur de nos espérances. Pourtant, je vous avoue que, pendant la première minute de jeu, je me suis senti au bord du désespoir. J'ai d'abord trouvé que l'animation était plus lente, les graphismes moins beaux... Dans ma tête, ce fut comme un sorte de Hiroshima tchernobylén. Mais, grâce soient rendues aux dieux des jeux vidéo, je ne tardai pas être pleinement rassuré. La qualité globale du jeu est, disons-le franchement, génialissime ! Strider 2 propose plus d'épreuves et de difficultés que le premier épisode. Et l'ambiance du jeu est toujours aussi originale. Dommage qu'il soit si court !



BOSS...



## UNE ANIMATION SOUPLE !



▲ L'animation du personnage est la même que dans Strider 1. Vous vous retrouverez accroché au plafond ou à une corde...



▲ ... en train d'escalader un mur...



◀ ... de glisser, tel un héros malchanceux qui a marché sur un étron...



... ou ► encore de faire des cabrioles en l'air. Vive l'apesanteur !







## STRIDER 1 VS STRIDER 2

Globalement, la réalisation de Strider 2 est un tantinet moins réussie que celle de Strider 1. Les graphismes sont plus "grumeleux" dans les trois premiers niveaux (je le répète, les deux derniers sont vraiment superbes) car les programmeurs ont moins efficacement utilisé la palette de couleurs, et l'animation est un tout petit peu plus lente, donc un tout petit peu moins souple. En revanche, les musiques sont toujours aussi originales (j'ai eu beaucoup de plaisir à utiliser le Select Music) et les bruitages sont tous très réussis.



▲ Il est très difficile de départager Strider 1 et 2. Quant à moi, je ne m'y risquerai pas.

## LE BIG MASTER!

Le Big Master apparaît une première fois à la fin du deuxième niveau. Mais il ne meurt pas. Vous le rencontrez de nouveau à la fin du jeu (fin du cinquième niveau).



▲ Il n'est pas très difficile à battre: vous disposez d'une protection spéciale qui fonctionne pendant plusieurs secondes.



▲ Vous irez ensuite délivrer votre fiancée, et partirez dans un vaisseau spatial. L'intro de fin n'est pas très longue, mais elle est sympa.

## UNE ARRIVEE MOLECULAIRE!

Vous n'arrivez pas en deltaplane comme dans Strider 1. Vos molécules se rassemblent dans un caisson translucide. Chaque fin de niveau possède un caisson pareil au premier (mais avec des vitres de différentes couleurs) qui vous permet de passer au niveau supérieur.



... une protection, comme cette boule qui tourne autour de vous...



## ENCORE PLUS D'ARMES

Dans le premier épisode, vous ne disposiez que de votre unique sabre. Maintenant, les options du début vous permettent de choisir entre deux armes encore plus meurtrières!



Je vous conseille de prendre le sabre d'origine, il se révèle plus efficace.



En récupérant certains bonus, vous aurez droit à des shurikens en nombre limité. Vous pourrez les doubler, tripler, et parfois quadrupler. Ils seront très utiles pour les boss qui occupent les milieux de niveau.

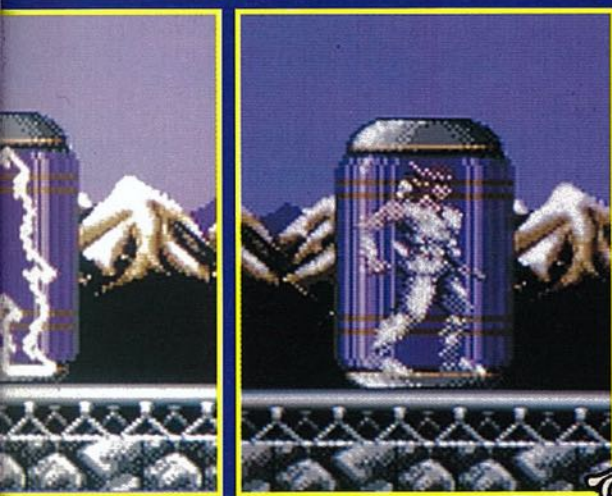


## QUELQUES OPTIONS...

◀ Des capsules de bonus viendront sans cesse se mettre sur votre chemin (apportées par des oiseaux mécaniques ou par des bombes volantes). Pour faire apparaître le bonus, il faut tirer dessus. Cela pourra être un petit remuant énergétique...



▼ ... et parfois une vie, si vous avez de la chance!



## QUELQUES ENNEMIS...



▲ Faites très attention, dans le deuxième niveau, aux protections électriques, elles sont mortelles! Il faudra coordonner vos mouvements avec le rythme des décharges.



▲ Il faudra avoir de bons réflexes pour détruire les robots ou les "bornes" métalliques.

## COMMENTAIRE



## WIEKLEN

Notre premier réflexe, à Peter et à moi, en voyant Strider 2, a été de dire: "Mais c'est lent!" Et il est vrai que le héros se déplace sensiblement moins vite que dans le précédent épisode. Mais, après seulement quelques minutes de jeu, il devient impossible de s'en détacher. L'action est soutenue, et le niveau de difficulté, assez élevé, est aussi très progressif. L'animation est bonne, sans être fabuleuse. Idem pour les graphismes et la musique: c'est bon sans être révolutionnaire. Le jeu n'en reste pas moins excellent. C'est sans aucun doute l'un des meilleurs jeux d'action du moment, ne passez pas à côté!

## REVIEW



**EDITEUR : US GOLD**

**PRIX : D**

**DISPONIBILITE : JUIN**

**DIFFICULTE : MOYEN/DIFFICILE**

**NOMBRE DE VIES : 5**

**OPTION CONTINUE : 5**

**NIVEAUX DE DIFFICULTE : DIFFICILE**

**CONTROLE : EXCELLENT**



**PRESENTATION 82%**

Simple, mais accompagnée de nombreuses options.

**GRAPHISMES 86%**

Les trois premiers niveaux ne sont pas extraordinaires mais les suivants sont superbes.

**ANIMATION 87%**

Tout est parfait. L'animation du héros est toujours aussi détaillée.

**BANDE-SON 95%**

Comme dans Strider 1, les musiques sont originales et très bien réalisées.

**JOUABILITE 89%**

Les premières parties seront très difficiles.

**DUREE DE VIE 79%**

Le jeu en lui-même n'est pas très long: avec un peu d'entraînement, vous arriverez vite au bout des cinq niveaux.

**INTERET 91%**

Plus long, le jeu aurait mérité 95%. Cela dit, Strider 2 reste génial: il est le digne successeur de Strider 1.





En décembre 1991, nous avons pu assister à un véritable cataclysme "jeu-vidéotique". El Nionio avait mis une note d'intérêt record (pensez donc : 99%) à 2020 Super Baseball sur Neo Geo ! Ce jeu de sport américain avait remporté toutes les médailles possibles : des graphismes somptueux, une animation d'enfer avec des sprites gigantesques, une bande-son des plus délirantes et, surtout, ce qui manque aux

autres simulations de base-ball sur console, une jouabilité exceptionnelle ! Avec un tel palmarès, on ne peut qu'en redemander. Eh bien ! nous voilà comblés. 2020 est sorti sur Super Famicom, ce qui n'a pas manqué de provoquer chez moi, par anticipation, une certaine jubilation. Sachez d'abord que ce base-ball n'est pas tout à fait comme les autres : les matchs se déroulent dans le futur (en 2020, vous l'aviez deviné). Les joueurs sont donc légèrement différents des joueurs actuels : ce sont soit des humains en armure, soit des robots atomiques. Vous imaginez les parties explosives ? A tout moment de la partie, vous pouvez accéder à un menu spécial qui vous permettra de changer de lanceur ou de batteur, et d'augmenter la capacité de chacun d'eux en fonction de l'argent dont vous disposez. Bien sûr, l'option Tournoi est proposée, et des codes sont présents pour vous permettre de continuer un tournoi en cours. Il suffira, pendant les options du début, de sélectionner "Yes" à la question "No or Yes" (d'ailleurs accompagnée d'une autre question, en dialecte japonais celle-là, dont je n'ai pas compris un mot !).

## COMMENTAIRE



MARC

Fan de la Neo Geo (je me suis d'ailleurs dernièrement régalé avec Dark Edge), j'étais très curieux de voir comment l'équipe de KAC allait s'en sortir pour convertir ce hit sur la Rolls Royce des

consoles 16 bits. Elle s'en est bien sortie. Les graphismes sont toujours très colorés et l'animation conserve un rythme très prenant. Le seul reproche qu'on puisse lui adresser, c'est de ne pas avoir conservé le côté "speed" de l'enchaînement des actions. Cette conversion est excellente et, soyons bon joueur, j'approuve absolument la note d'intérêt attribuée par Peter, bien que je ne sois pas assez fan de base-ball pour pouvoir apprécier cette cartouche au maximum.



Les options, bien que présentées en japonais, sont très compréhensibles : choix des équipes, genre du match...

# SUPER BAS

## DES JOUEURS ATOMIQUES!

A n'importe quel moment de la partie, vous pouvez actionner une fonction Pause (avec les boutons L et R de la manette) qui vous permet d'arrêter, bien sûr, mais aussi d'avoir accès à un menu d'options.

Les options diffèrent selon votre situation, lanceur ou batteur.



Vous pouvez, grâce au menu, remplacer le joueur actuel par un joueur plus puissant. D'autre part, il est possible d'augmenter les capacités techniques et naturelles de chaque joueur, même si c'est un robot...



## LE TROISIEME GENRE!

Bien que plus cruelles que les actuelles, les équipes du base-ball du futur ont un certain esprit de tolérance. Vos équipes sont mixtes.

Vous pourrez donc manipuler un homme...





# 2020

... Surtout si c'est un robot, devrais-je dire. Car, si vous avez assez d'argent (tout cela coûte très cher), vous pourrez transformer un simple robot, lent et poussif, en un véritable robot atomique, qui surpasse de loin tous les autres joueurs.



... une femme (signe distinctif: sa chevelure sous le casque!)



... ou un robot! Quand ces derniers ne sont pas atomiques (c'est-à-dire quand ils ne sont pas surpuissants), ils ne sont pas vraiment pratiques: lents au lancer, lents à la frappe et lents à la course! Vous avez donc toutes les chances de vous faire sortir par vos adversaires si vous prenez l'habitude de les utiliser trop souvent.

## COMMENTAIRE



PETER

Je m'étais vraiment éclaté sur la version Neo Geo: tout va très vite, avec une réalisation qui cartonne! Malgré une petite déception (parce que le jeu a un peu perdu ce côté "hard"), mes premières impressions sur cette version SFC furent plutôt positives. Les graphismes sont très similaires à ceux de la version d'origine, et l'action est soutenue par un rythme d'enfer. Mais surtout, la jouabilité est exceptionnelle! Le seul reproche que l'on puisse faire à ce sujet est qu'il est impossible, ou presque, d'utiliser les nombreux coups spéciaux pour lancer la balle sans que l'arbitre vous compte une faute.



Après avoir choisi vos options, vous aurez droit à un zoom assez sympa sur le stade, en vue d'avion.



Le batteur apparaît instantanément sur la base holographique.



Voici le receveur chargé de rattraper la balle, même si la balle dépasse le terrain de jeu (dans ce cas-là, elle rebondira sur la vitre en verre qui protège le public).

SUPER FAMICOM

REVIEW



牛詩集



EDITEUR : KAC

PRIX : F

DISPONIBILITE : OUI

DIFFICULTE : MOYENNE

NOMBRE DE VIES : PAS GLOP

OPTION CONTINUE : PAS GLOP

NIVEAUX DE DIFFICULTE : 1

CONTROLE : GLOP GLOP!

1-2

JOUEURS



CARTOUCHE

PRESENTATION 81%

Même avec les idéogrammes japonais, on comprend facilement les options.

GRAPHISMES 88%

Ils sont très colorés et restent assez fidèles à ceux de la version Neo Geo.

ANIMATION 85%

Tout fonctionne très bien. Le jeu est très "vivant".

BANDE-SON 79%

La bande-son a perdu un peu de sa pêche, mais ce n'est pas mal. Les bruits sont cools (voix digitalisées).

JOUABILITE 89%

Malgré des règles assez complexes, 2020 Super Baseball reste très jouable.

DUREE DE VIE 80%

Grâce à sa vivacité et à sa bonne réalisation, cette cartouche vous accrochera longtemps.

INTERET 89%

2020 Super Baseball sur SFC est moins "hard" que la version Neo Geo. Mais il reste un très bon jeu de sport.





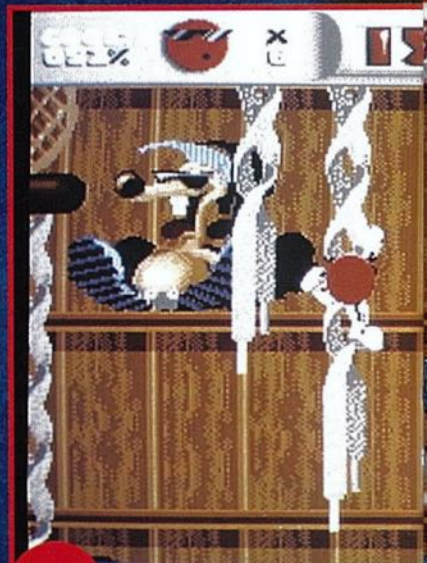
# COOL



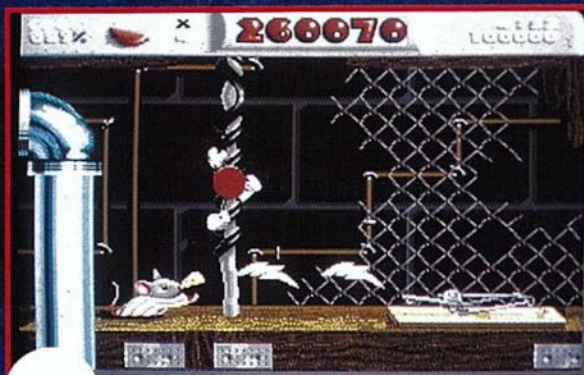
Quoi qu'il arrive, dans la vie, il faut toujours rester cool! Et ce n'est pas Cool Spot qui vous dira le contraire. Cette petite pastille rouge qui se cache derrière ses lunettes noires a fait du "cool" sa devise. Baskets de rappeur, démarche chaloupée et Yo-yo dans la poche, Cool Spot et ses congénères, les Spots, mènent une vie tranquille, passant le plus clair de leur temps à trouver de nouvelles mimiques pour avoir l'air encore plus "cool" que les autres. Vie idyllique s'il en est... Malheureusement, cela n'a pas l'heur de plaire à Will Ketchum. Ce maudit coyote s'est mis en tête de capturer tous les Spots. "Dans la vie il faut être cool, jusqu'au moment où il ne faut plus être cool." Ainsi parla Cool Spot, qui passa aussi sec à l'action! Projettant des bulles d'air sur ses ennemis et sautant dans tous les sens, Cool Spot met sens dessus dessous un magasin de jouets pour sauver ses amis. Commenant sa croisade sur la plage, il n'hésite pas à s'accrocher aux ballons gonflables et à affronter les terribles bernard-l'ermite en caleçon blanc à pois rouges. Pour libérer ses frères, Cool Spot doit d'abord ramasser suffisamment de pastilles rouges éparpillées à travers tout le niveau. Les niveaux sont dans le plus pur style cartoon: jouets en folie, train en délire, souris en colère et canards en plastique, les scénaristes n'ont reculé devant aucune loufoquerie pour faire de Cool Spot un jeu de plates-formes complètement fou. Et si jamais vous avez du mal à terminer le jeu, n'oubliez pas: restez cool, c'est la devise!



Cool spot adore voyager en ballon! Véritable acrobate, il saute de l'un à l'autre sans difficulté, même quand ils sont en mouvement.



Pour un minuscule Spot, les lacets sont des échelles et les cartes à jouer... des plates-formes!



Attention! les rats en pyjama n'aiment pas être dérangés! Ils sont prêts, pour défendre leur foyer, à vous envoyer leur fromage en pleine tête.



Gare à la chute! Dans ce niveau, le principe est identique à celui de Sonic II: Cool Spot dévale des pentes à une vitesse fulgurante. Il lui faut trouver le bon chemin et sauter au bon moment.



Coucou! c'est moi, Cool Spot! Vous avez vu la taille de cette basket? c'est au moins du 45 fillette!

## QUAND COOL SPOT

...



... bâille...



... joue au Yo-yo...



... nettoie ses lunettes...



... claque des doigts...



... tombe...



# SPOT

MEGADRIE

REVIEW



牛詩集



Tiens... il me semble avoir déjà vu cette canette quelque part.



Petite balade sur le port! Si vous ne savez plus trop où aller, une main vous indique la direction à suivre pour retrouver le Spot prisonnier.



Gare aux soucoupes volantes: elles se dérobent dès qu'on marche dessus.

Roulez jeunesse! Les musiques, dans ce niveau, sont particulièrement sympa, leur rythme varie en fonction de la vitesse du train.

## LE BUT DU JEU



Pour retrouver ses amis captifs, Cool Spot dispose d'une carte gribouillée à la hâte. Même si, en apparence, le plan est assez fouillis, on discerne clairement les mécanismes du jeu. Il faut récupérer suffisamment de pastilles, éviter les mines et les monstres pour, enfin, retrouver les Spots prisonniers. Les mains indiquent le chemin à suivre pour progresser. Il existe deux bonus: les potions, qui remontent le niveau d'énergie, et les vies supplémentaires, que l'on trouve parfois sur le corps des ennemis. Plutôt simple, non?



... perd du temps...



... saute...



... fait un saut périlleux...



... se balade...



... s'accroche à un ballon...



... gagne!

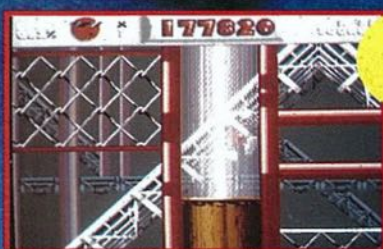




## COOL SPOT

DES BONUS  
A LA PELLE

Selon la direction vers laquelle il regarde, Cool Spot peut voir une partie de l'écran différente. Un coup d'œil en haut et l'écran scrolle un peu pour révéler le décor.



Ces tubes aspirent carrément Cool Spot pour le recracher ailleurs. Un certain Sonic est passé par là!



En équilibre sur une pile de pièces de monnaie, Spot cherche un moyen d'atteindre le bonus. C'est dur, la vie, quand on mesure trois centimètres de haut!

## COMMENTAIRE

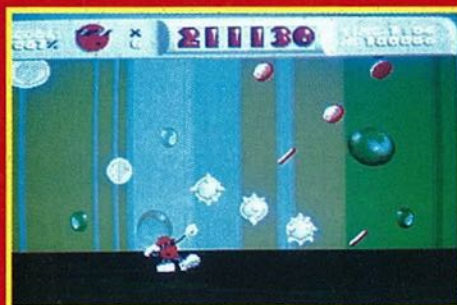


MARC

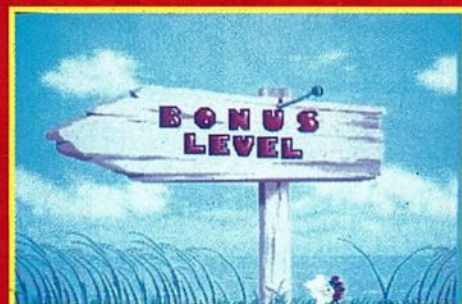
Après Global Gladiators, la société Virgin fait une fois encore la preuve de sa parfaite maîtrise de la Megadrive. Côté scrolling, Cool Spot n'a rien à envier à Sonic II. A vrai dire, techniquement, ce jeu est un exemple du genre. Je ne ferai qu'un seul — petit — reproche, et il concerne le maniement du personnage: il n'est pas évident de tirer dans la direction souhaitée en restant immobile. Mais ce n'est qu'un infime détail et, dans l'ensemble, j'ai été emballé par Cool Spot. D'une simplicité extrême, le look du personnage principal n'en est que plus génial. Les musiques sont tout aussi cool. Cool Spot est l'exemple parfait du jeu de plates-formes réussi. A posséder d'urgence.



A chaque fin de niveau, il y a un décompte du temps écoulé et des pastilles ramassées pour gagner une vie supplémentaire.



Le but du jeu consiste à rebondir le plus haut possible sur les bulles d'air pour prendre en un temps limité toutes les pastilles et l'une des lettres qui constituent le mot "VIRGIN". Attention aux mines!



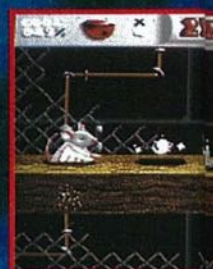
Si vous avez réussi à récupérer plus de 85% des pastilles, Cool Spot ira faire un tour dans le tableau bonus.



Oups! Cool Spot vient de se faire enfermer dans une bulle d'air! Pas de panique: après tout, c'est une façon comme une autre de s'envoler.



Voilà enfin l'un des Spots prisonniers. Un simple tir sur le cadenas suffit à le libérer.





A chaque fin de niveau, vous verrez Cool Spot. Essayez de s'envoler pour décrocher une vie supplémentaire. Il s'élèvera plus haut si :

- vous terminez rapidement le niveau ;
- vous récupérez assez de pastilles.

Il y a donc deux tactiques de jeu possibles : soit vous essayez de terminer le jeu en un temps record, soit, au contraire, vous prenez le temps de récupérer toutes les pastilles. Cette dernière solution est préférable car elle permet d'accéder au tableau bonus (à partir de 85% de pastilles récupérées) dans lequel vous avez encore une chance de récolter des pastilles pour gagner une vie et, surtout, la possibilité de trouver une des lettres qui composent le mot "VIRGIN". Si vous récupérez toutes les lettres, vous gagnez une partie supplémentaire. Tu veux continuer à jouer ? Alors, t'as intérêt à te démener !



Laborieusement, Cool Spot reconstitue le mot "VIRGIN". Pas facile de continuer à jouer ! Heureusement, en mode Normal, le jeu est assez facile.

## COMMENTAIRE

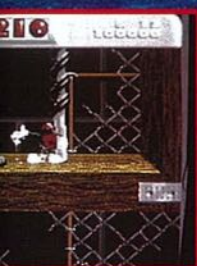


AXEL

On ne va pas tourner autour du Spot : Cool Spot est le plus beau, le plus grand. Il est tout simplement l'un des plus performants jeux de plates-formes sur Megadrive. Les gesticulations de cette pastille humaine m'ont littéralement transporté de joie. La jouabilité est exemplaire et la progression habilement dosée. Chaque niveau est une véritable explosion : combats, sauts, surprises en tout sens. Le paddle est scotché dans la main, et c'est une véritable torture d'abandonner la partie. De même que Flash Back, Cool Spot justifie largement l'achat d'une Megadrive.



Après une descente vertigineuse, notre brave héros ne sait plus où donner de la tête. Il lui reste moins de trois minutes pour récupérer suffisamment de pastilles et trouver son frère Spot.



Cette huitième ne voit pas le passage de Cool Spot d'un très bon œil. Elle lui crache au visage une perle nacrée.



A droite, un drapeau de sauvegarde. Au moins, on n'a pas à recommencer le niveau depuis le début.



# MEGADRIVE

# REVIEW



牛詩集



**EDITEUR : VIRGIN**

**PRIX : D**

**DISPONIBILITE : 5 JUIN**

**DIFFICULTE : FACILE**

**NOMBRE DE VIES : 3**

**OPTION CONTINUE : OUI**

**NIVEAUX DE DIFFICULTE : 2**

**CONTROLE : MOYEN**

**1**  
JOUEURS



CARTOUCHE

**PRESENTATION 75%**

Un écran humoristique détaille tous les bonus et les options du jeu.

**GRAPHISMES 90%**

Sept types de décor magnifiques, des graphismes colorés et fantaisistes, et une animation de Spot très fouillée.

**ANIMATION 90%**

Le scrolling multidirectionnel (sur deux plans) est parfaitement fluide et rapide !

**BANDE-SON 94%**

La bande musicale convient tout à fait au look du personnage principal.

**JOUABILITE 80%**

Aucun problème pour manier Cool Spot, mais il n'est pas toujours évident de diriger le tir sans bouger.

**DUREE DE VIE 80%**

Si vous trouvez Cool Spot trop facile, le mode Difficile vous fera changer d'avis.

**INTERET 92%**

Cool Spot est LE jeu de plates-formes par excellence. Sa réalisation impeccable en fait un des meilleurs du genre.

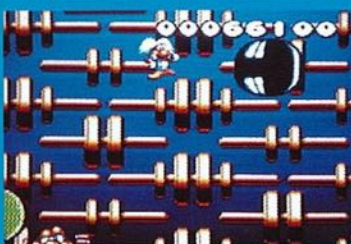




**S**i vous lisez régulièrement Consoles+, vous connaissez déjà James Pond, alias Robocod, le hareng cybernétique au tronc extensible. La version Super NES qui nous arrive est, en ce qui concerne le scénario et les niveaux, la même que sur Megadrive. James Pond doit trouver sur chaque niveau un certain nombre de pingouins. C'est fondé sur cette trame bizarre que s'élabore l'un des meilleurs jeux qui soit, aussi bien sur Megadrive que, dorénavant, sur Super NES (et, incessamment sous peu, Super Nintendo). Notre héros peut marcher, courir (il accélère fortement dans les descentes, et ressemble à ces moments à Steve Austin en pleine course), il est élastique, ce qui lui permet de s'accrocher de ses petits doigts de poisson aux plus petites aspérités, saute sur les étranges bestioles qui peuplent les innombrables niveaux, se met en boule pour les détruire plus efficacement... Quand vous aurez traversé la fabrique de jouets, le magasin de sport, la confiserie, le garage, etc. vous aurez à peine commencé le jeu. Les graphismes sont superbes et colorés, l'animation d'une fluidité et d'une rapidité dignes de Sonic, les niveaux sont variés et originaux... La maniabilité n'est pas de reste, et James (pour les intimes) répond à la microseconde près. En un mot, on n'est pas loin de la perfection. Un dernier compliment, à propos de la musique, superbe, qui accompagne l'action. Les thèmes changent à chaque niveau, les bruitages sont mignons et variés. Et si la musique de générique vous rappelle quelque chose, ne cherchez pas : c'est un remix du thème de Robocod !



## METAMORPHOSES D'UN POISSON...



*Cui! cui! cui! Ramassez une paire d'ailes et vous vous transformez en poisson volant. Cela vous permet d'accéder à de nombreuses plates-formes autrement hors de portée, et souvent à des niveaux bonus.*



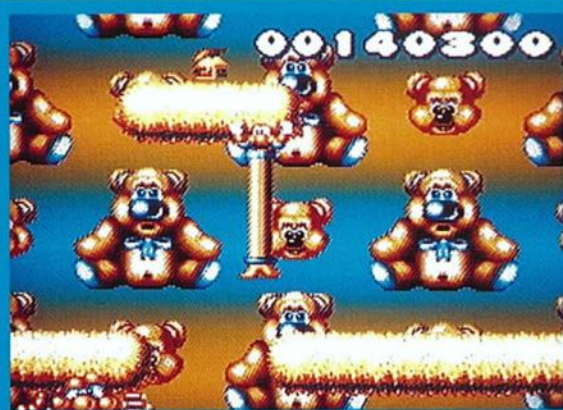
*Cet avion permet à Robocod de s'élever à volonté mais aussi de détruire les monstres par simple contact. D'autres véhicules sont disponibles dans d'autres niveaux : une baignoire à réaction et la voiture à ressorts.*



*Ici, tel Spiderman, il s'accroche au plafond!*



*Ce train qui transporte des voitures avance à vitesse constante, et, si vous êtes bloqué, vous perdez une vie d'un coup d'un seul. En passant, un petit truc : vous pouvez accéder directement à ce niveau. A vous de trouver le passage secret...*



*Le monde des jouets. Si les petits nounours du fond apportent une note de gaieté, les autres habitants sont nettement moins sympathiques...*

# SUP JAMES



*Comment, il n'y a plus de place dans ce train? Mais je vais en faire, moi!*

## COMMENTAIRE



### WIEKLEN

Attention, jeu génial! La version Megadrive était superbe, la version Super NES ne l'est pas moins. Si, du point de vue graphique, vous ne trouverez que peu de différence, le rythme du jeu a été sensiblement accéléré. Au début du jeu, vous trouverez peut-être que c'est trop facile ou que cela manque de variété. Ne vous impatientez pas, vous allez rapidement vous rendre compte que ce jeu est immense, d'une difficulté parfaitement dosée et que les passages et niveaux secrets pullulent littéralement. A la quinzième partie, vous en trouverez encore! Bon, ce jeu est à tout point de vue excellent, sans doute l'un des meilleurs (sinon le meilleur) jeux sur SNES. Moi, j'adore. Et vous?



*Ce n'est pas la douleur qui le fait se ratatiner ainsi mais un souci d'efficacité.*



*N'hésitez pas à actionner cette machine, elle vous permettra de reprendre à cet endroit si vous perdez une vie.*





A gauche, la salle de bains (un Pond propre, c'est toujours plus agréable...). A droite, les jouets. Quel chemin emprunter ?

**COMMENTAIRE**



**AXEL**

Depuis la sortie sur Megadrive de James Pond, j'ai attendu avec avidité la moindre nouvelle concernant l'adaptation sur SNES. Cela pour vous dire que le héros aquatique de Millennium n'a jamais cessé de me hanter. C'est un jeu de plates-formes hallucinant, délirant, passionnant, et si jouable qu'il se situe parmi les meilleurs. La version SNES affiche une qualité graphique beaucoup plus séduisante que sur Megadrive et, surtout, le héros va deux fois plus vite. Il n'y a pas de password mais la difficulté est tellement bien dosée, les niveaux si variés qu'il est impensable de lâcher la manette. Un jeu indispensable pour tous.

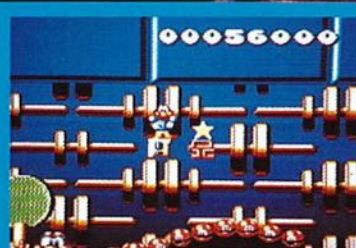
# PER POND



Des bonbons saupoudrés d'étoiles régénératrices. Nous sommes dans le niveau des sucreries...



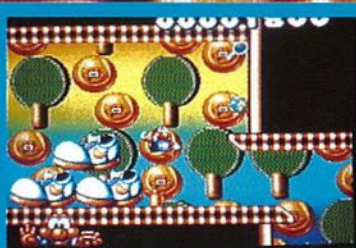
Le début du jeu. Vous êtes à côté d'un immense château qui cache bien des secrets. Les portes mènent vers les différents mondes, eux-mêmes subdivisés en plusieurs niveaux.



Le magasin de sport, rayon poids et haltères. Pour la photo, Robocod pose sur un "bloc mystère", à côté d'une étoile qui lui fera gagner un point de vie.



Avec tout ce chocolat, il faut vraiment avoir l'estomac cybernétique d'un Robocod pour éviter la crise de foie.



**EDITEUR : OCEAN**

**PRIX : F**

**DISPONIBILITE : OUI**

**DIFFICULTE : PARFAITE**

**NOMBRE DE VIES : 3**

**OPTION CONTINUE : 5**

**NIVEAUX DE DIFFICULTE : 1**

**CONTROLE : PARFAIT**

**1**

**JOUEURS**



**CARTOUCHE**

**PRESENTATION 91%**

La séquence d'introduction vous met tout de suite dans l'ambiance: superbe!

**GRAPHISMES 91%**

Colorés, mignons, beaux, variés, originaux... J'en passe et des meilleurs.

**ANIMATION 88%**

Si les possibilités de la Super NES ne sont pas toutes utilisées, le scrolling et l'animation des sprites sont réussis.

**BANDE-SON 91%**

Des musiques pleines d'entrain, des bruits excellents et le thème de Robocod!

**JOUABILITE 91%**

Comme diraient mes neveux: "c'est vite". Et comme les commandes répondent instantanément, c'est du pur plaisir.

**DUREE DE VIE 90%**

Le nombre de niveaux est impressionnant, et le jeu fourmille de passages secrets: des mois de plaisir!

**INTERET 91%**

Ce jeu est un petit bijou! Quels que soient votre âge et vos goûts, vous ne pourrez qu'adorer ce héros aquatique.





**V**ous connaissez tous l'excellent Desert Strike. La suite, Jungle Strike, reprend le même principe mais ajoute de nouveaux décors, de nouveaux véhicules. Vous dirigez au départ un hélicoptère de combat Apache, armé comme dans le premier épisode : deux types de missile et un canon mitrailleur. Vous allez devoir mener un certain nombre de campagnes (9 au total!), elles-mêmes découpées en missions. Vous devrez ainsi protéger des monuments historiques, détruire des radars mobiles, escorter l'hélicoptère présidentiel, etc. Au fil des missions, vous découvrirez deux autres véhicules, un hydroglisseur et un Stealth Fighter. Mais n'espérez pas les contrôler dès le départ : ce n'est qu'après des heures de jeu que vous les récupérerez ! Heureusement, vous n'êtes pas seul pour réussir vos difficiles missions. Un copilote est là pour vous seconder : son rôle est d'utiliser le treuil pour récupérer les otages, le fuel ou les munitions, et de manœuvrer la mitrailleuse. Les deux que vous pouvez choisir au début sont assez mauvais, mais vous en trouverez d'autres plus performants au cours du jeu. Jungle Strike est donc un Desert Strike neuf fois plus grand, doté de décors, d'ennemis et de missions plus variés, avec des graphismes améliorés et une maniabilité toujours aussi bonne. Les diverses campagnes vous donneront l'occasion de vous promener autour de la Maison Blanche, dans la forêt, le désert, la montagne, sur des rivières, en mer, etc. Les graphismes sont encore plus clairs et colorés que ceux de Desert Strike. L'animation est toujours aussi bonne, et votre hélicoptère répond au doigt et à l'œil. La musique est assez terne mais les bruitages (tirs, explosions, chocs, etc.) sont absolument superbes.



*"Heu... Je m'a trompé [sic, avec l'accent de l'idiot de service, SVP]. L'ai démolie la Maison Blanche et le cugé me demande de rentré. Je va me faire engeulé..."*



*Vous démarrez devant la Maison Blanche, avec comme mission d'éliminer les troupes qui assiègent trois monuments célèbres de la capitale américaine. Une véritable partie de plaisir par rapport à ce qui va suivre...*

## ET LA LUMIERE FUT !

Non, la première photo n'est pas ratée. Cette campagne se déroule intégralement de nuit, et vous ne pouvez identifier vos ennemis qu'à leurs contours. Heureusement, deux ou trois missiles suffisent à éclairer le jeu sous un jour nouveau...



## COMMENTAIRE



PETER

Desert Strike sur Megadrive est, à mon avis, à classer parmi les meilleurs jeux de cette console pour 1992. Vous comprenez donc pourquoi j'attendais avec impatience la suite de ce jeu superbe :

Jungle Strike. Mes premières impressions sont très positives. L'hélicoptère est toujours aussi maniable, l'animation toujours très détaillée. Un petit reproche : je trouve que les décors sont aussi pauvres que dans le premier épisode, et les graphismes auraient pu être un peu plus fouillés. Mais, globalement, la réalisation est bonne. Reste l'intérêt : les parties sont longues, parfois très dures, et je vous assure que vous n'êtes pas prêt de toutes les terminer. Bref, vous avez aimé Desert Strike ? Vous aimerez Jungle Strike !

# JUNGLE STRIKE

## ET UN HYDROGLISSEUR



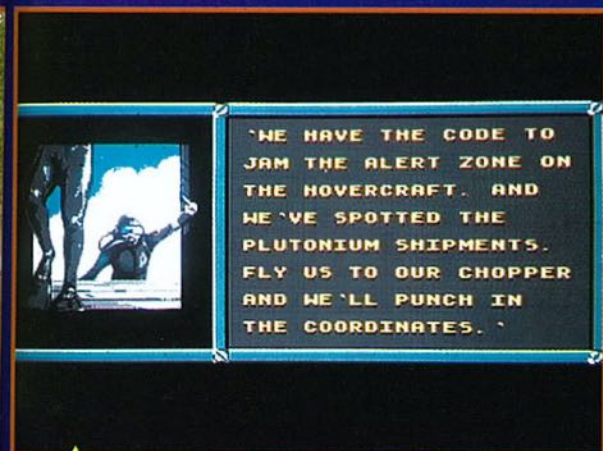
▲ Dans les régions marines, quoi de mieux pour se déplacer qu'un hydroglisseur ?





# GLE RIKE

GLISSEUR, UN!



Après avoir récupéré deux de vos espions, qui vous donnent le code d'accès, vous pouvez enfin prendre les commandes de ce prototype.



C'est indispensable pour pouvoir passer la barrière que forme ce pont.

Vous devrez ensuite attaquer des navettes rapides pour les empêcher de débarquer du plutonium... Bonne chance!



## VOUS AVEZ DIT CHOPLIFTER?

Dans cette mission, des prisonniers sont gardés dans des places fortes (comme cette église). Vous devez détruire les tourelles et les véhicules qui gardent le mur d'enceinte, ouvrir une brèche dans l'église et récupérer les prisonniers. Ça rappelle Choplifter, non?



MEGADRIVE

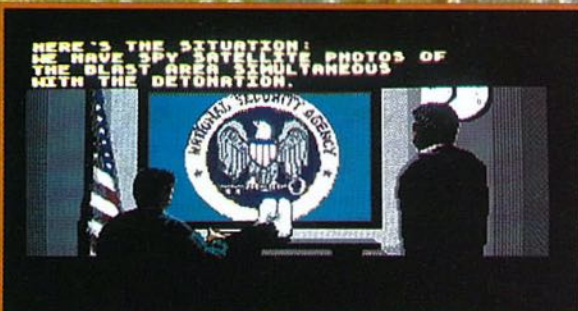
## REVIEW



牛詩集



Vous venez d'exploser un de ces mini-bus tandis qu'un autre vous noie sous les missiles.

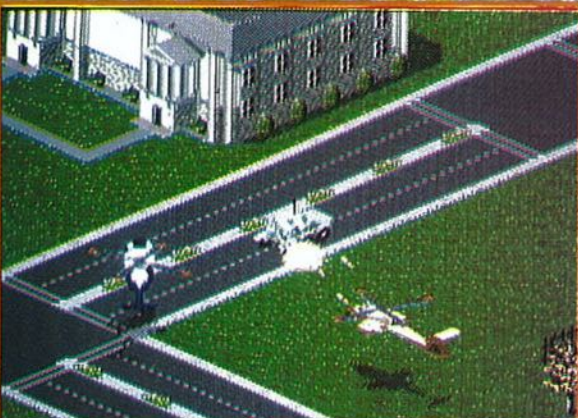


Vous aurez droit à de petites séquences animées. On peut se demander pourquoi elles sont si moches alors que le jeu est graphiquement très réussi...

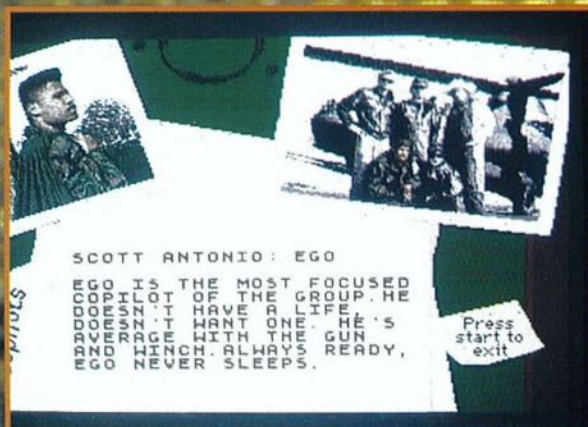


Cette carte vous présente les différents objets que vous trouverez sur le terrain. En l'occurrence, sont indiqués les trois monuments que vous devez "nettoyer". Vous pouvez aussi avoir à volonté l'indication de la position des munitions, du fuel, des zones d'atterrissage, etc. Le bouton B vous donnera accès aux informations sur la mission, et le bouton C à un écran de statistiques.

La neuvième et dernière campagne vous ramène à Washington. Le président doit évacuer la ville de toute urgence, et vous devez protéger son hélicoptère pendant le trajet. En fait, cela ne pose pas de problème: les myriades d'ennemis tirent SUR VOUS! Dur, dur...







Votre mission est ici de détruire le véhicule-radar. Il ne se défend pas, et attend patiemment vos missiles. Evidemment, le gros tank qui vous barre la route est d'une tout autre envergure. Qu'à cela ne tienne, deux Hellfires suffiront à vous en débarrasser!

Le choix de votre coéquipier est primordial. Par défaut, le jeu vous propose un équipier doué pour le ramassage mais pas pour le tir. Choisissez plutôt celui présenté sur cette photo, il est moins efficace au treuil mais meilleur au tir.

Au début de chaque campagne, une carte vous permet d'apprécier votre terrain d'opérations. Vous pouvez y passer en revue toutes les missions que vous devrez mener à bien.



## COMMENTAIRE



WIEKLEN

Grandiose. Ce jeu est grandiose. Electronic Arts a repris le principe de Desert Strike et l'a peaufiné pour en faire un véritable petit bijou d'action/réflexion. La monotonie dont peut souffrir ce genre de jeu se

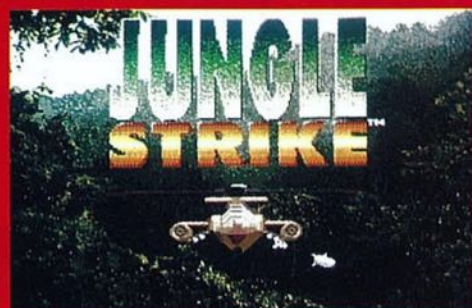
dissipe au fil des missions, les décors changent, vous dirigez de nouveaux véhicules... Les décors sont superbes avec, en particulier, la neige, ou encore une campagne nocturne dans la jungle où les seules lueurs sont apportées par les tirs et les explosions. Jungle Strike ressemble à Desert Strike. Parfois, on pense à Choplifter car, dans certaines missions, vous devrez récupérer des prisonniers et les ramener à la base. En conclusion, si vous aimez le mélange de stratégie et d'action, si vous aimez les jeux immenses et les graphismes travaillés, vous aimerez Jungle Strike.



Low Armor? Mais je viens d'arriver! J'aurais peut-être dû tenir compte du Danger Zone...



Boum! Je viens de perdre une vie. Il m'en reste deux pour finir cette mission.



EDITEUR : ELECTRONIC ARTS

PRIX : D

DISPONIBILITE : OUI

DIFFICULTE : MOYENNE

NOMBRE DE VIES : 3

OPTION CONTINUE : CODES

NIVEAUX DE DIFFICULTE : 1

CONTROLE : BON



PRESENTATION 70%

Pourquoi est elle si laide (j'exagère!) dans un jeu par ailleurs excellent?

GRAPHISMES 85%

Clairs, détaillés, colorés, c'est beau, tout simplement. Bravo!

ANIMATION 82%

Un scrolling sur un plan et quelques sprites, cela n'a rien d'exceptionnel. Mais c'est tellement bien fait!

BANDE-SON 88%

Ce sont surtout les bruitages qui donnent au jeu sa vraie dimension!

JOUABILITE 76%

Si l'hélicoptère répond au doigt et à l'œil, il n'en est pas pour autant facile à manier.

DUREE DE VIE 91%

De très longues semaines vous seront nécessaires pour finir ce jeu.

INTERET 91%

Les programmeurs d'Electronic Arts nous ont offert avec Jungle Strike un des meilleurs jeux sur Megadrive.





# ULTIMA games

**ULTIMA Games 1ère chaîne  
de magasins de jeux vidéo  
neuf et d'occasion de France**

**PARIS:** 5 Bd Voltaire - 75011 - Tél. (1) 43 38 96 31 - Fax 43 38 11 86  
**PARIS (échange):** 21 rue de Turin - 75008 - Tél. (1) 42 94 97 14  
**LILLE:** 72-74 rue de Paris - 59800 - Tél. 20 42 09 09  
**MARSEILLE:** 26 rue de la Palud - 13001 - Tél. 91 33 24 25  
**MULHOUSE:** 13, rue de Hugwald - 68000 - Tél. 89.66.37.67  
**PERPIGNAN:** 2, rue Lafayette - 66000 - Tél. 68 56 76 20

**TOURS:** 97, av de Grammont - 37000 - Tél. 47 64 51 51  
**BASTIA:** 3, rue St François - 20200 - Tél. 95 31 68 70  
**JUAN LES PINS:** 14, Av. Maupassant - 06160 - Tél. 93 61 10 21  
**AIX EN PROVENCE:** 40, cours sextius - 13100 - Tél. 42 27 59 45  
**NIMES:** 4, rue des Greffes - 30000 - Tél. 66 76 16 16  
**BLOIS:** 2, rue Vauvert - 41000 - Tél. 54 74 44 53

Neuf  
125

**PRO 2**  
JOY PAD SEGA

Occas Neuf  
79 350

**PRO 5**  
MANETTES D'ARCADE

Occas Neuf  
250 190

## GAME KEY

adaptateur universel qui vous permet  
d'utiliser TOUS les jeux japonais ou  
américains même protégés sur vos  
consoles françaises.

**SEGA MEGA DRIVE 690/490\***

**MEGA CD 2290/1490\***

### ACCESSOIRES :

joypad Sega 69, alimentation 150, câble péritel 150, câble moniteur  
190, câble Amstrad 190, game adaptator 79/49\*.

Nous avons des centaines de titres d'occasion à de tous petits prix,  
Pour les autres titres appelez-nous. Ex. liste.

**GAME GEAR 590/390\* NOMBREUX JEUX À PARTIR DE 90F**

#### NOUVEAUTÉS DISPO.

AMAZING TENNIS  
JUNGLE STICK  
BATTLE TOADS

#### OUT OF THIS WORLD

COOL SPOT  
SHINING FORCE  
FLASH BACK

#### SHINOBI III

FATAL FURY  
SPLATTER HOUSE III  
GLOBAL GLADIATOR

#### TINY TOONS

GOLDEN AXE III  
TORTUES NINJA IV

#### JEUX D'OCCASION :

Altered beast 90  
Sonic 90  
XDR 90  
Zoom 90  
Alien Storm 120  
Alex kid 120  
DJ Boy 120  
Ghosbusters 120  
Hell Fire 120  
Gynough 120  
Joe Montana 120

#### Moonwalker

Merc 120  
Shadow Dancer 120  
Shinobi 120  
Street of Rage 120  
Castle of Illusion 190  
California Games 190  
Donald Quasthoot 190  
Rampart 190  
Road Rush 190  
Terminator 190  
Chuck Rock 250

#### Grand Prix Monaco

James Pond II 250  
Mickey and Donald 250  
Tazmania 250  
Alien 3 290  
Batman Return 290  
Ecco le Dauphin 290  
Fatac Fury 290  
Flash Back 290  
Sonic 2 290

**SEGA**

**SUPER  
NINTENDO**

#### JEUX D'OCCASION

ACTRAISER 250  
CASTELVANIA 250  
CONTRA 250  
GHOUST AND GHOST 250  
LEMINGS 250  
ROCKETTER 250  
RUSHING BEAT 250  
R-TYPE 250  
SOULBLADER 250

#### SUPER TENNIS

ZELDA 250  
EVO 290  
STREET FIGHTER II 290  
OUT OF THIS WORLD 330  
AXELAY 350  
MAGICAL QUEST 350  
RANMA 1/2 390  
STAR FOX 450

#### NOUVEAUTÉS

AMERICAN GLADIATORS  
BLUES BROTHERS  
BOMBER MAN III  
BUSBY  
DRAGON BALL Z II  
STAR WARS  
TAZMANIA

**SUPER NINTENDO 690/490\***

Neuf  
99

**UNIVERSAL  
ADAPTATOR**

Occas  
69

ADAPTATEUR QUI VOUS PERMET  
D'UTILISER TOUS LES JEUX JAPONAIS  
OU AMÉRICAINS MEME PROTÉGÉS  
SUR VOS CONSOLES FRANÇAISES.

**GAME BOY 490/350\***

**NOMBREUX JEUX À PARTIR DE 90 F**

Neuf  
149

**DYNA - 1**  
MANETTES ERGONOMIQUES  
AVEC TIR AUTOMATIQUE

Occas  
99

**NEO  
GEO**

**NEO GEO seule 1990/1490\***

**NEO GEO + 1 jeu au choix 2490 (magician lord, cyber lip, Namm 75, burning fight)**

Pour tout achat d'une console NEO GEO + 1 jeu nous vous offrons un échange gratuit d'un jeu NEO GEO.

**ACHAT**

NOUS ACHETONS **COMPTANT** OU EN BON D'ACHAT TOUS VOS JEUX ET CONSOLES AU PLUS HAUT COURS DU MARCHÉ

Ex. : MEGADRIVE COMPLETE : 390 F, SUPER NINTENDO COMPLETE : 490 F, NEO GEO : 1090 F, GAME BOY + 1 JEU : 300 F

JEUX MEGADRIVE : STREET OF RAGE II, SONIC II, DESERT STRICKE, LEMINGS, EUROPEAN SUCCER : 200 F

SUPERNINTENDO : DRAGON BALL Z 1 ET 2, RANMA 1/2, 1 ET 2, FATAL FURY, SOUL BLAZER... : 350 F

NEO GEO : RACHAT DE VOS JEUX ENTRE 400 ET 1000 F

**Possibilité de remplacer votre ancienne console et tous vos jeux contre console et jeux d'une autre marque**

**NOUS VOUS REPRENONS TOUS VOS JEUX MEGADRIVE CONTRE DES JEUX SUPERNINTENDO SANS RIEN PAYER.**

**ECHANGE :  
LE MOINS CHER DE FRANCE**

**ECHANGE :  
MÉGADRIVE, NES,  
MASTER SYSTEM, NEC,  
LYNX, GAME BOY, GAME  
GEAR, 50F ;  
SUPERNINTENDO 60F ;  
NEO GEO 100 F.**

Nom Prénom :

Adresse complète :

Tél. : (obligatoire)

CB n° :

Date d'expiration :

Signature :

En cas de paiement par chèque veuillez joindre celui-ci à votre commande et le libeller à l'ordre d'ULTIMA.

Produit

Prix

Produit

Prix

Montant

Total

Remarque : 100F - Pct 95% 4.25F

C-21



**W**orld Heroes, vous connaissez ? Testé dans le Consoles+ n° 14, ce jeu de combat conçu par la société Alpha pour Neo Geo était un clone de Street Fighter II, version hollywoodienne, qui proposait huit personnages différents. Avec World Heroes II, jamais une cartouche n'a autant mérité de profiter de la renommée de son prédécesseur en lui empruntant son nom. En effet, tous les combattants du premier volet sont présents, PLUS six guerriers totalement inédits. Autant d'adversaires à combattre quand on affronte l'ordinateur. En plus de ces nouvelles "recrues", un mode Duel, très novateur, a été ajouté et, bien sûr, on retrouve la ribambelle de coups spéciaux spectaculaires exécutés grâce à des combinaisons à la manette inaugurées par l'incontournable SFII. Comme dans World Heroes, les coups portés dépendent de la manière dont vous appuyez sur le bouton : brièvement pour des attaques rapides et faibles, et plus longuement pour des coups puissants. Selon les personnages, il est possible de combiner plusieurs boutons ou de pousser rapidement la manette deux fois dans la même direction pour engendrer des attaques inédites. Enfin, deux innovations de taille : les coups spéciaux sous forme de projectiles (genre boule de feu de Ryu) peuvent être renvoyés grâce à une parade adéquate, et les prises au corps (bouton C pour les projections) peuvent être contrecarrées par le défenseur, lequel devient alors attaquant. Affûtez vos manettes, il va y avoir du sang sur les écrans !



L'attaque-requin du Capitaine Kidd est impressionnante mais elle ne fait pas peur à ce footballeur américain grand comme trois Pygmées.

## CONFLIT DE NOTES

Une petite explication s'impose : j'avais noté Fatal Fury II 97% par principe, parce que je le trouvais supérieur à SFII sur Super Nintendo, qui avait obtenu 96%. Mais il vaut mieux éviter la sur-enchère, et c'est pourquoi World Heroes II n'obtient "que" 95% (c'est déjà énorme !) même si, à mon avis, il vaut Fatal Fury. Entre les deux, mon cœur balance, alors ne cherchez pas à les comparer d'après les notes.



Oups ! pour un peu, on verrait la marque du caleçon de Rasputin. En fait de moine, on dirait plutôt un joueur de base-ball en plein lancer de balle.



Fuuma a bien du mal face à ces nouveaux adversaires venus contester sa suprématie en matière de combat de rue.



CAPTAIN KIDD



LEVEL

HANZOU

KIM DRAGON

J. CARN

BROCKEN

FUUMA

RASPUTIN





## REVIEW



### COMMENTAIRE



MARC

Je n'en reviens pas ! Cette suite de World Heroes est un véritable petit bijou et il a fallu que j'enlève le tabouret de Wieklen pour qu'il arrête de jouer. Depuis, il pleure pour que je ramène la cartouche. World Heroes II est bourré de bonnes idées : parade des coups spéciaux, contre-projections. Ce jeu donne dans la démesure, avec des effets spectaculaires et un humour omniprésent (il faut voir le mage Rasputin jouer sa Marilyn effarouchée, retenant avec pudeur sa robe soufflée par le vent !). De plus, vous disposez d'une panoplie de personnages très riche : il n'y en a pas moins de quatorze. La Neo Geo atteint des sommets, cette cartouche est une acquisition indispensable, surtout pour les joueurs qui n'ont pas le premier épisode. Allez, j'y retourne !

# WORLD HEROES II



J. MAXIMUM

## WORLD HEROES I ET II

Puisque World Heroes II reprend les huit personnages du premier épisode, on est en droit de se demander si cette cartouche mérite vraiment d'être achetée si on a déjà World Heroes. La réponse est oui, car il y a de nouvelles tactiques de jeu, six personnages en plus et les combattants ont été dotés de coups spéciaux supplémentaires.



World Heroes II innove vraiment par rapport à son prédécesseur.

Le marteau de Thor est une arme du tonnerre ! Il fait s'abattre une pluie d'éclairs sur sa victime.



Erik est capable d'enfermer son adversaire dans une gangue de glace avec son souffle givrant.



Erik le Viking est un sacré farceur mais quand il faut mettre la gomme, c'est un véritable tueur !

Les différentes scènes ont été très soignées. Les graphistes, comme d'habitude, ont fait un excellent travail. Les décors semblent vivants, avec des plans différentiels et des scrollings qui ajoutent encore à la furie des combats.



JANNE

MUSCLE POWER

ERIK

RYOKO

MUDMAN

SHURA







Un Stage Bonus aux décors somptueux dans lequel vous devez toucher ce baobab en des points sensibles pour libérer la belle prisonnière. Le plus fort des deux aura droit à un baiser!



Muddman, le guerrier mystique, est très coriace. C'est sûrement celui qui a le plus grand nombre de coups spéciaux.

## COMMENTAIRE



WIEKLEN

Je suis impatient. La version de démo de World Heroes II que nous avons testée, Marc et moi, est repartie il y a une semaine, et je piaffe d'impatience en attendant que le jeu revienne à la rédaction. Car, vous l'aurez deviné, ce jeu est absolument superbe! World Heroes était déjà un bon jeu. World Heroes II offre encore plus d'ennemis, plus de coups, plus de graphismes, plus de musiques... Il est aussi plus rapide et plus maniable, et il est fort difficile de lui trouver des défauts. Marc et moi avons disputé des dizaines de parties acharnées (mon personnage fétiche est l'espèce de Bruce Lee, et Marc n'arrive toujours pas à me battre), et nous avons eu bien du mal à nous séparer de la cartouche. Bon, c'est décidé, dès que le jeu sort, je m'achète une Neo Geo!

## LE MODE DUEL

Le mode Duel est un des plus intéressants du genre. Le combat ne se termine plus quand la barre d'énergie d'un des adversaires tombe à zéro. Les deux protagonistes disposent d'une jauge commune où leur force vitale est représentée par deux couleurs distinctes. Ils commencent la bataille à force égale puis chaque coup porté augmente la barre d'énergie de l'assaillant. A la fin du combat, celui qui a la plus grande barre d'énergie a gagné. Efficace et facile à visualiser.



Mode Duel: comme vous pouvez le constater, Janne, la charmante escrimeuse française, dispose de nouveaux pouvoirs.



Non, vous ne rêvez pas, c'est bien un coup spécial! Dans World Heroes II, on n'y va pas par quatre chemins!



WORLD  
HEROES  
2

ADK  
©1993 ADK CORPORATION  
16

EDITEUR : ALPHA

PRIX : G

DISPONIBILITE : JUIN

DIFFICULTE : MOYENNE

NOMBRE DE VIES : —

OPTION CONTINUE : 3

NIVEAUX DE DIFFICULTE : 4

CONTROLE : EXCELLENT

1-2

JOUEURS



CARTOUCHE

PRESENTATION 88%

Une superbe séquence animée en introduction.

GRAPHISMES 90%

Dans l'ensemble, l'environnement graphique est fort bien travaillé.

ANIMATION 90%

Quelques ralentissements sans importance. Scrolling et animation des personnages sont impeccables.

BANDE-SON 95%

Difficile de faire plus réaliste. En fermant les yeux, on se croirait au cinéma.

JOUABILITE 96%

World Heroes dépasse tous ses concurrents avec de nouvelles tactiques très ingénieuses et une ergonomie soignée.

DUREE DE VIE 95%

14 personnages! Le mode Duel deux joueurs est le meilleur du genre.

INTERET 95%

World Heroes II est amusant, intéressant, complexe, en un mot: génial.



# COMPLETEZ VOTRE COLLECTION



Numéro Hors Série



Numéro 1



Numéro 2



Numéro 3



Numéro 4



Numéro 5



Numéro 6



Numéro 7



Numéro 8



Numéro 9



Numéro 10



Numéro 11



Numéro 12



Numéro 13



Numéro 14



Numéro 15



Numéro 16



Numéro 17



Numéro 18



Numéro 19



Numéro 20



Numéro 21



Numéro 22



Numéro 23

RETOURNEZ-NOUS DES AUJOURD'HUI LE BON  
DE COMMANDE CI-DESSOUS ACCOMPAGNE DE VOTRE REGLEMENT A L'ORDRE DE CONSOLES +

## BON DE COMMANDE DES ANCIENS NUMEROS DE CONSOLES +

A retourner à CONSOLES + - B.P. 53 - 77932 PERTHES CEDEX  
(Vous pouvez également vous procurer ces numéros de Consoles + à : l'accueil, 9-11-13, rue du Colonel Pierre-Avia, 75015 PARIS)

Numéro Hors Série (450074) <input type="checkbox"/>	Numéro 1 (451001) <input type="checkbox"/>	Numéro 2 (451002) <input type="checkbox"/>	Numéro 3 (451003) <input type="checkbox"/>	Numéro 4 (451004) <input type="checkbox"/>
Numéro 5 (451005) <input type="checkbox"/>	Numéro 6 (451006) <input type="checkbox"/>	Numéro 7 (451007) <input type="checkbox"/>	Numéro 8 (451008) <input type="checkbox"/>	Numéro 9 (451009) <input type="checkbox"/>
Numéro 10 (451010) <input type="checkbox"/>	Numéro 11 (451011) <input type="checkbox"/>	Numéro 12 (451012) <input type="checkbox"/>	Numéro 13 (451013) <input type="checkbox"/>	Numéro 14 (451014) <input type="checkbox"/>
Numéro 15 (451015) <input type="checkbox"/>	Numéro 16 (451016) <input type="checkbox"/>	Numéro 17 (451017) <input type="checkbox"/>	Numéro 18 (451018) <input type="checkbox"/>	Numéro 19 (451019) <input type="checkbox"/>
Numéro 20 (451020) <input type="checkbox"/>	Nombre de numéros: <input type="text"/>			

Somme totale:

Je vous adresse la somme de 29 F pour chaque numéro par:

Chèque bancaire ☐

Chèque postal ☐

NOM: ..... Prénom: .....

Adresse: .....

Code postal: ..... Ville: .....

(Délai d'expédition: 6 semaines)

Si vous êtes abonné, merci de nous préciser votre numéro d'abonné: \_\_\_\_\_

(une lettre suivie de sept chiffres) ou de nous retourner l'étiquette d'expédition de votre magazine.





Le Prof X a, comme chaque jour, préparé la salle d'entraînement pour vous, et, après avoir déjeuné d'un bol de céréales, vous vous lancez dans le premier niveau, une forêt holographique peuplée d'hommes sauvages qui vous balancent des sagaies, de dragons qui crachent le feu, etc. Vous aurez reconnu la jungle de Kaa-Zar, dans laquelle vous avez vaincu Sauron. Deux "méchants" vous y attendent : l'invincible Fléau et une lanceuse de boules de feu volante. C'est à la fin de ce niveau qu'un événement étrange se produit : au lieu de vous féliciter de votre victoire, le Prof X vous projette directement dans un monde du futur, puis dans un autre, mélange de pierres friables et de verdure. Mais est-ce bien le Prof X qui tient les commandes ? Ou Magneto, l'ennemi de toujours des X-Men, tente-t-il de les éliminer définitivement ? Le seul moyen de le savoir est de terminer le jeu... X-Men est un beat-them-all/plates-formes à scrolling multidirectionnel, classique mais bien réalisé. Il fourmille, comme de bien entendu, de bonus cachés et de manettes, et le bon usage des pouvoirs spéciaux des quatre héros permet de progresser, sinon facilement, du moins régulièrement. Cela permet aussi d'avoir des parties qui diffèrent fortement en fonction de vos choix. Diablo est, par exemple, très utile pour passer les murs du deuxième niveau, évitant ainsi une bonne partie des difficultés ; Cyclope, avec son rayon orientable, est très efficace contre le grand méchant de la fin du niveau 2... Quand un personnage perd toute son énergie, il est retiré du circuit, et vous ne pouvez plus l'utiliser. Vous trouvez de-ci de-là des pastilles qui remontent les points de vie, et il est important de bien choisir le personnage qui les ramassera.



## LE PASSE-MURAILLES



Le deuxième niveau se déroule dans un monde d'hypertechnologie, envahi de soldats en armure. Diablo peut ici traverser les murs. N'hésitez pas à le laisser se reposer plusieurs minutes pour lui permettre de récupérer son énergie.



Le Fléau, l'un des plus dangereux ennemis des X-Men, est intouchable quand il charge. Il faut monter sur une branche, attendre qu'il saute et frapper en plongée ou tirer sur lui à ce moment-là.

A certains endroits, vous trouverez des manettes, ou boutons, que vous devrez manipuler pour ouvrir le passage vers la suite.



Si, au début, tout avait commencé comme une journée d'entraînement normale, peu à peu nos héros basculent dans l'étrange. Les paysages holographiques se succèdent rapidement, sans même leur laisser le temps de souffler. Magneto y est-il pour quelque chose ?







# X-MEN

## D'UN X-MAN A L'AUTRE

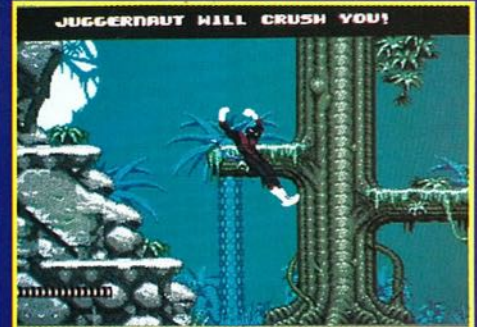
Si vous êtes, comme moi, un fan des Marvel, et plus particulièrement des Nouveaux X-Men, ce jeu est fait pour vous ! Il met en scène quatre X-Men des plus célèbres : Cyclope, Serval (alias Wolverine), Diablo, et un petit nouveau, Gambit. A n'importe quel moment (mais un nombre de fois limité), vous pouvez "échanger" votre personnage contre un des trois autres, ou utiliser l'un des quatre pouvoirs spéciaux disponibles (en fait, vous appelez à l'aide Iceberg, Tornade, etc.). Bien entendu, vos quatre héros disposent chacun d'un pouvoir qui lui est propre : Serval a ses griffes, Cyclope son rayon optique, Diablo se téléporte et Gambit lance des cartes à jouer meurtrières.



Vos personnages ramasseront au fil des niveaux différents bonus. Ici, Diablo a fait appel à Tornade, la maîtresse des éléments, qui agit comme une "Smart Bomb".



*Vous avez choisi un héros (ici, Gambit), et après une courte balade dans la salle des dangers, vous êtes envoyé dans cette projection holographique du "monde sauvage". Des sauvages, vous allez en rencontrer beaucoup avant de pouvoir sortir de ce paysage luxuriant !*



*Après Gambit, voilà Diablo. Admirez la dextérité avec laquelle il fond sur un ennemi ! Il dispose aussi d'un pouvoir de téléportation limité.*



*Serval bondissant de plate-forme en plate-forme. Ses griffes, particulièrement meurtrières, ne sont utilisables qu'au corps à corps. Il dispose en théorie d'un pouvoir de régénération, mais celui-ci n'apparaît pas dans le jeu.*



*La fin du premier niveau. Cyclope, ici en train de lancer son célèbre rayon optique, est particulièrement pratique pour battre ce grand méchant.*

## COMMENTAIRE



WIEKLEN

Je vais tenter d'être impartial, moi qui adore les BD des X-Men. Original et agréable, le jeu souffre pourtant de quelques défauts. Premièrement, le contrôle n'est pas parfait. Quand vous venez de sauter, par exemple, il faut appuyer juste au bon moment (et encore, s'il n'y a pas trop d'animations) pour parvenir à frapper. Plus ennuyeux, il n'y a pas de sauvegarde ni de code permettant de reprendre le jeu là où on l'a laissé, et quand un personnage meurt, vous recommencez au début du niveau. Certes, ces niveaux ne sont pas d'une difficulté insurmontable mais ils sont particulièrement longs. Enfin, l'option deux joueurs laisse franchement à désirer, et semble avoir été ajoutée "après coup". Conclusion, pour aimer ce jeu, il faut soit être un adorateur des X-Men, comme moi, soit être un joueur à la fois doué et très patient...





## REVIEW

Le troisième niveau. Cyclope se trouve face à un colosse particulièrement coriace. L'appel à Iceberg n'a servi à rien mais le rayon optique sera très efficace.



L'attaque en piqué de Serval est particulièrement efficace contre les ennemis placés sous lui.

Un passage dans l'espace où Cyclope devra montrer toute son agilité. C'est dur!



## COMMENTAIRE



AXEL

Même sans être un fou furieux des X-Men comme peut l'être Wieklen, j'ai passé un excellent moment avec ces guerriers acrobates. Ils disposent de leurs propres caractéristiques, ce qui rend l'action très variée. La principale originalité de ce beat-them-all est le fait de pouvoir changer de personnage en cours de jeu. Le niveau de difficulté est assez élevé notamment à cause de l'absence de code. D'autant plus que les différents mondes sont très longs. Alors les pros du joystick vont en avoir pour leur argent. Les autres pourront toujours s'offrir les BD des X-Men...



EDITEUR : SEGA

PRIX : D

DISPONIBILITE : OUI

DIFFICULTE : MOYENNE

NOMBRE DE VIES : 4

OPTION CONTINUE : NON

NIVEAUX DE DIFFICULTE : 3

CONTROLE : MOYEN

1-2

JOUEURS



CARTOUCHE

PRESENTATION 76%

Au début du jeu, un court passage dans le laboratoire du Prof X permet de prendre le jeu en main.

GRAPHISMES 83%

Dans l'ensemble, ils sont très réussis.

ANIMATION 82%

Vos héros évoluent avec une grâce et une souplesse dignes de la BD.

BANDE-SON 74%

Au début terne et répétitive, la musique s'améliore ensuite. Les bruitages sont bons, mais peu variés.

JOUABILITE 70%

Quand beaucoup d'éléments sont animés, on perd un instant le contrôle du personnage.

DUREE DE VIE 76%

Les niveaux sont longs. Malheureusement, il n'y a pas de code.

INTERET 78%

X-Men n'est pas indispensable. Mais l'ambiance des BD est bien rendue, et le jeu est finalement très plaisant.



# LES GOODIES DE MICRO KID'S

*Le Pin's*

*Et bientôt  
la cassette  
de l'émission !*



*Le Tee Shirt*

Le colis *Micro Kid's*  
PIN'S, TEE SHIRT, K7

236f

PIN'S, TEE SHIRT, CD 266f

PIN'S 85f  
TEE-SHIRT 65f

CD 120f  
K7 80f



*Le CD ou la K7*



Bon de commande du colis MICRO KID'S K7 au prix de 219 F (plus 17 F de frais de port)  
colis MICRO KID'S CD au prix de 249 F (plus 17 F de frais de port)

A retourner à : «La boutique MICRO KID'S» 30, rue Eugène Carrière 75018 PARIS  
ACCOMPAGNE D'UN CHEQUE LIBELLE A L'ORDRE DE : «La boutique MICRO KID'S»

NOM : ..... PRENOM : .....

ADRESSE : .....

CODE POSTAL : ..... VILLE : .....

TEE-SHIRT ; Taille (M, L et XL, ou de 8 à 14 ans) : .....

Coloris (gris chiné, blanc, noir) : ..... Logo de couleur mauve ou vert : .....

Signature des parents :





# TERMINATOR

**L**os Angeles, 2029 : une guerre sans fin oppose les machines, dirigées par le super-ordinateur Skynet, aux quelques rares humains survivants menés par John Connor, le leader de la résistance. Sur le point de perdre une bataille décisive, Skynet décide d'envoyer Terminator (un robot meurtrier à l'apparence humanoïde) dans le passé avec pour mission de tuer la mère de John, Sarah. Pour empêcher les machines de modifier le passé, et donc par conséquent le futur, John Connor envoie un de ses hommes, Kyle Reese, à la poursuite du Terminator. Vous jouez le rôle de Kyle et vous allez tout d'abord devoir traverser le champ de bataille afin d'atteindre la base de Skynet. Armé au départ d'une simple mitrailleuse, vous pourrez ramasser en chemin quelques grenades et un lanceur de missiles à tête chercheuse qui vous permettront de vous infiltrer dans la base jusqu'à la machine à voyager dans le temps. Sur les traces du Terminator, vous vous retrouverez soudain en 1989, dans les rues de Los Angeles. Difficile d'expliquer aux flics ce que vous faites là, à moitié nu, un gros flingue à la main... Après avoir traversé la moitié des rues de Los Angeles au cours d'une incroyable course poursuite en voiture, vous vous retrouverez dans une usine désaffectée pour la confrontation finale avec un Terminator increvable qui, même en morceaux, continue d'attaquer !



Même gravement blessé, le Terminator continue d'attaquer ! Couché, sale bête !

## COMMENTAIRE



**HOMER**

Terminator est sans doute l'adaptation de film la plus fidèle que j'aie pu voir. Le soft suit très exactement le scénario et nous fait même vivre des passages absents du film (Kyle s'introduisant dans la base de Skynet jusqu'à la machine à voyager dans le temps). Mais le jeu est beaucoup trop difficile... Chaque fois que vous mourrez, vous devrez repartir depuis le tout début du niveau. Et inutile de compter sur une quelconque option Continue ni sur un mot de passe, il n'y en a pas ! Il est possible de progresser en mémorisant parfaitement l'emplacement de chaque ennemi et en faisant preuve d'une extrême précision (pas question de foncer dans le tas !), mais vous éprouverez plus de stress que de plaisir !

## VOS ARMES



**La mitrailleuse :** vous pouvez tirer en marchant et tirer accroupi pour éviter les balles. Il est aussi possible de viser vers le haut pour atteindre les robots installés sur les plates-formes.



**Les grenades :** lancées "en cloche", elles sont surtout utiles pour se débarrasser des mines rampantes qui vous empoisonnent la vie dans les ruines de Los Angeles.



**Le lanceur de missiles à tête chercheuse :** le missile se dirige automatiquement vers l'ennemi... Très pratique pour atteindre les canons volants.



Il ne reste plus grand-chose de Los Angeles !

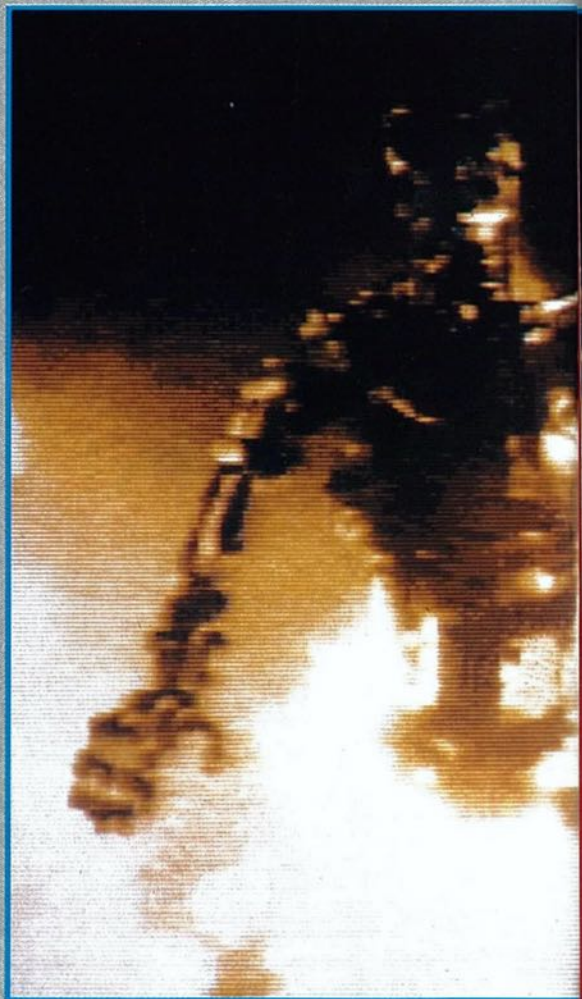


## SEQUENCE ANIMEE



▲ Un éclair déchire la nuit et un homme tombe du ciel !

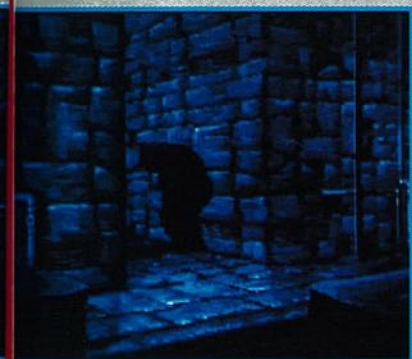
▼ ... prêt à affronter le terrible Terminator !





# TERMINATOR

Si vous êtes suffisamment patient, vous pourrez voir cette superbe séquence animée, découpée en petits morceaux intercalés entre chaque étape du générique.



Entouré d'un halo lumineux, l'homme se relève...



Pour atteindre la base de Skynet, vous devrez emprunter une Jeep et filer à toute allure en essayant d'éliminer les immenses vaisseaux spatiaux qui vous attaquent.



Tout au long du parcours, vous trouverez des capsules contenant des armes, de l'énergie, ou des vies supplémentaires.

## COMMENTAIRE



DOGUY

The Terminator : voilà un titre fort qui évoque l'un des films de SF les plus marquants de ces dernières années, et laisse espérer un jeu de grande envergure. Mais quelle déception lorsqu'on entre dans le jeu ! Si la présentation reprend habilement le générique du film, le jeu proprement dit n'est qu'un shoot'em up de qualité moyenne. La jouabilité n'étant pas mauvaise, on se surprend à y revenir pour essayer d'aller de plus en plus loin.

Mais, pour le reste, c'est d'un niveau exécration : ni les graphismes, ni l'animation, ni la bande-son ne font honneur à la Super NES. Quand on connaît le prix des cartouches, il est évident que The Terminator, sans être une "daube" finie, ne constitue pas un bon investissement.

## REVIEW



Copyright ©1993 Mindscape Inc.

**EDITEUR : MINDSCAPE**

**PRIX : D**

**DISPONIBILITE : OUI**

**DIFFICULTE : DIFFICILE**

**NOMBRE DE VIES : 5**

**OPTION CONTINUE : NON**

**NIVEAUX DE DIFFICULTE : 1**

**CONTROLE : BON**



**PRESENTATION 80%**

Le générique de "Terminator" et une superbe séquence animée !

**GRAPHISMES 84%**

Les décors, très sombres, recréent parfaitement l'ambiance du film mais manquent parfois de lisibilité.

**ANIMATION 82%**

La démarche du héros est souple et ses mouvements sont spectaculaires !

**BANDE-SON 57%**

Les bruitages, parfois très nuls, deviennent vite énervants.

**JOUABILITE 80%**

Le haut niveau de difficulté requiert une grande précision... mais le héros répond parfaitement aux commandes.

**DUREE DE VIE 70%**

Le jeu est si difficile qu'il vous faudra des semaines pour en venir à bout.

**INTERET 72%**

C'est une bonne adaptation du film, mais le niveau de difficulté est trop décourageant.





## REVIEW

Pour récupérer un peu d'énergie, essayez d'attraper ces mouches avec la langue!

Fini les Tortues Ninjas! Du balai! Cassez-vous! L'heure du crapaud gélant est sonnée! Ici, on déteste les pizzas... En revanche, rien de tel qu'un moucheron gobé au vol d'un petit coup de langue râpeuse pour se remettre en forme! Non, vous ne rêvez pas, les deux héros de ce soft délirant sont bien d'ignobles crapauds, baveux mais sympas, et, surtout, très branchés (des prénoms comme "Rash" et "Zitz", ça en jette quand même un peu plus que "Rika" et "Jordy", par exemple). Nos deux compères ont pour mission de bondir au secours de leur copine Angelica, kidnappée par la méchante (mais très sexy) reine noire. Bien entendu, nos amis batraciens sont des champions de la castagne et connaissent un certain nombre de coups de karaté spectaculaires qui, conjugués à leur talent de sauteurs, font des ravages! Bref, ça va saigner du côté des vilains mutants qui tenteront de leur barrer le passage. D'autant que nos gaillards n'hésitent pas à se servir des restes de leurs adversaires (barre de fer, bocaux toxiques, boulets de canon) pour taper sur tout ce qui bouge. Les bougres savent aussi piloter des motojets et se faufiler entre les obstacles à une vitesse phénoménale! Ajoutez à cela un don naturel pour l'escalade et la descente en rappel et vous obtenez deux super-guerriers autrement plus efficaces que les quatre tortues ninjas réunies! Alors c'est qui les plus forts? Tous en chœur... "C'EST LES CRAPAUDS PAS NINJA SI!" Merci les gars! Y'a pas d'croaaaaa!



BOUND TO BE A WHOLE  
TORD-LOAD OF TROUBLE

Le professeur T Bird vous aidera à délivrer Angelica des griffes de la reine noire.

Nos deux héros sont attaqués par un gigantesque robot. L'action est présentée en vue subjective depuis la cabine de pilotage du robot... Ramassez des boulets et lancez-les vers le cockpit tout en évitant les tirs laser!

Le plan d'attaque mis au point par le professeur T Bird pour le premier niveau.



Il est possible de se déplacer vers le fond de l'écran et d'utiliser le relief du décor... Grimpez sur une butte pour être en position de force et balancez vos adversaires dans les précipices!





Ces bestioles échappées de Space Invaders essayent d'embarquer vos points de vie! Cognez-les si vous voulez récupérer votre énergie!



COME TO ME NOW.

La sinistre reine noire vient vous narguer entre chaque séquence. Plutôt sexy, non ?



Ces inoffensifs grille-pain ont été transformés en armes redoutables qui crachent des décharges d'électricité.

## COMMENTAIRE



HOMER

Battletoads est la preuve qu'un jeu peut être excellent même s'il est dépourvu de graphismes tape-à-l'oeil et de sons délirants. Vous serez peut-être déçu par le look, mais sûrement pas par le jeu lui-même. L'action

varie à chaque niveau et les séquences sont toutes plus excitantes les unes que les autres... Les bastons sont très complètes, la séquence de descente en rappel dans le puits est vraiment originale, et la poursuite en motojet n'a rien à envier à celle du "Retour du Jedi"! La difficulté est remarquablement bien dosée: les monstres et les obstacles sont toujours aux mêmes endroits, et il suffit de bien mémoriser le parcours pour progresser. De plus, le fait de jouer à deux simultanément renforce encore l'intérêt du jeu... d'autant qu'il est possible de taper sur son petit camarade!

## REVIEW



### METTEZ VOS ENNEMIS EN MIETTES!



Ne vous laissez pas impressionner par cette espèce de gros bocal monté sur échasses!



En vous y mettant à deux, il ne vous faudra pas plus de quelques secondes pour le mettre en morceaux!



Vous obtiendrez ainsi une arme chacun... Un superbe bâton pour Rash et un bocal que Zitz pourra balancer sur ses ennemis!

### TIP !

NE VOUS LAISSEZ PAS ASSOMMER PAR VOS ADVERSAIRES ! Si un MONSTRE RÉUSSIT À VOUS COÏNCER ET À PLACER UNE SÉRIE DE COUPS, IL EST INUTILE D'ESSAYER DE RECULER, VOUS N'Y ARRIVERIEZ PAS. POUR VOUS DÉGAGER, IL SUFFIT DE SAUTER... ÇA MARCHE À TOUS LES COUPS !



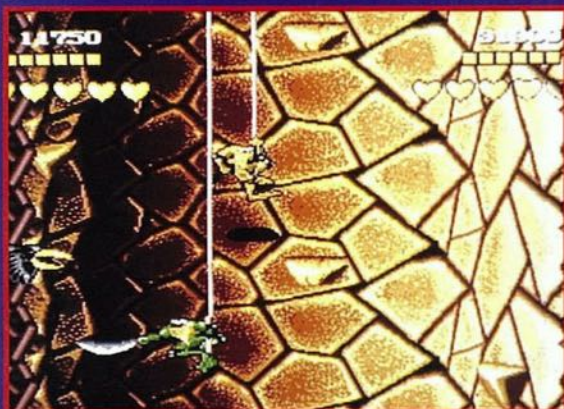


Zitz et Rash s'attaquent ensemble au même adversaire! Une manœuvre dangereuse!



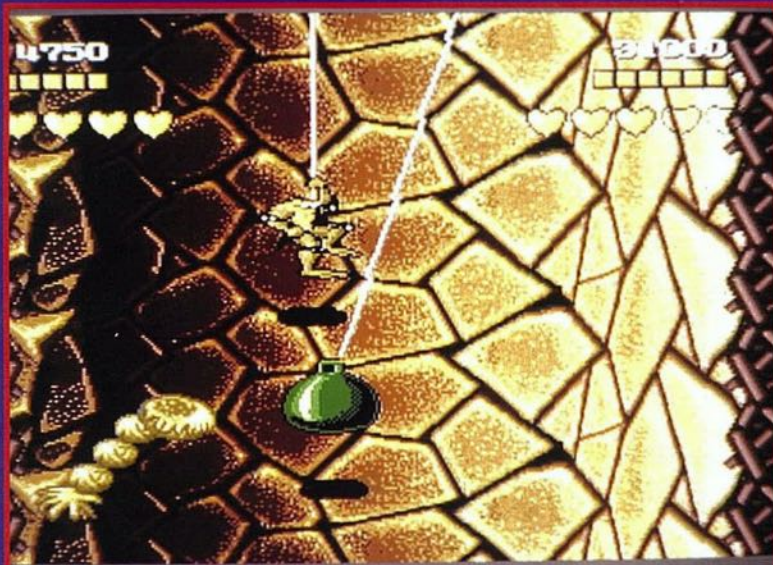
Et c'est parti pour une petite balade en motojet. Zigzaguez entre les murs verticaux et sautez par-dessus les horizontaux!

## DESCENTE AUX ENFERS



Suspendus au bout de filins, nos gaillards descendent dans un puits infesté de plantes carnivores, de grille-pain assassins et de corbeaux teigneux...

En cognant les corbeaux plusieurs fois de suite, vous pourrez récupérer de l'énergie... Certains laissent tomber des épées que vous pourrez rattraper au vol!



Longez la paroi quelques secondes et nos crapauds se mettent en boule, prêts à lancer une attaque plus dévastatrice qu'un coup de bulldozer!

## COMMENTAIRE



AXEL

C'est un jeu original, bourré d'humour et dont l'action ne faiblit jamais. Que demander de plus? Bien sûr, les graphismes manquent cruellement d'intérêt, les couleurs, marron ou vert, rendent la partie terne, les tests de collision lors des combats manquent de rigueur. Mais cela reste un immense plaisir que de diriger le crapaud. C'est une bestiole très attachante qui use de nombreux coups "spéciaux" pour se faire respecter. Chaque niveau est différent et on a hâte de les terminer pour passer au suivant. Un grand jeu de plates-formes qui vous fera passer d'excellents moments.



1 PLAYER  
2 PLAYERS

COPYRIGHT 1991 RARE LTD.  
LICENSED TO TRADEWEST BY RARE COIN-IT, INC.  
© SEGA 1993.

**EDITEUR : TRADEWEST**

**PRIX : D**

**DISPONIBILITE : OUI**

**DIFFICULTE : MOYEN**

**NOMBRE DE VIES : 5**

**OPTION CONTINUE : 2**

**NIVEAUX DE DIFFICULTE : 1**

**CONTROLE : EXCELLENT**

**1-2**

**JOUEURS**



**CARTOUCHE**

**PRESENTATION 83%**

Les scènes sont entrecoupées de sympathiques petites séquences animées.

**GRAPHISMES 67%**

Quel dommage que les graphismes aient l'air de sortir d'une NES!

**ANIMATION 84%**

L'animation rattrape un peu la médiocrité des graphismes.

**BANDE-SON 70%**

Mis à part la musique d'intro, la bande-son du jeu manque vraiment d'originalité.

**JOUABILITE 92%**

La jouabilité est excellente dans toutes les séquences du jeu. Le maniement des héros coule de source!

**DUREE DE VIE 85%**

On va plus loin à chaque partie, ce qui donne toujours envie de rejouer, surtout à deux!

**INTERET 94%**

On s'amuse vraiment, surtout à deux, et la variété de l'action fait vite oublier la pauvreté des graphismes et du son.



# 3614 TCPLUS



**1 HEURE EN 3615  
VOUS DONNE ACCES  
AU 3614  
POUR LE RESTE  
DE LA JOURNEE**



### A LA MODE DE CHESSMASTER



Le set de pièces Fantasy vous plonge en plein Moyen Age. Il est bien dessiné, mais il faut une certaine pratique pour s'y habituer.



L'écran de menus, appelé à tout moment par appui sur la touche Select, permet de paramétrer la partie à sa guise.



Le mode 3D est assez joli mais il est parfois difficile de bien distinguer la succession des pièces en file indienne.



En mode War Room, la visualisation de la réflexion du programme est intéressante mais il y manque une analyse des positions.



Ce mode 2D, s'il est moins spectaculaire que la visualisation en perspective, est cependant le plus pratique à jouer, et de loin.

### COMMENTAIRE



SPIRIT

Contrairement à certains, je ne pense pas qu'il faille limiter les consoles aux simples jeux d'action. A mon avis, les Lemmings, Populous et autres Sim City ont parfaitement leur place sur une console. Dans cette optique, j'ai appris avec plaisir l'adaptation de Chessmaster sur Super Nintendo, programme qui a déjà fleuri en différentes versions sur micros et touché d'autres consoles. En dehors des deux niveaux Spécial Débutant, vraiment très faibles, le programme joue bien. Je ne suis certes pas un foudre de guerre aux échecs, mais j'ai tout de même eu du mal à le battre dès le niveau 1. Les options sont assez complètes et il satisfait à mon avis la majorité des joueurs d'échecs, sauf peut-être les joueurs les plus forts (mais ceux-là doivent déjà avoir une machine ou un programme micro).



L'entrée d'une position est indispensable pour les problèmes. Vous pourrez partir, au choix, de la position de départ, ou d'un échiquier vide.



Le programme pêche un peu dans le jeu positionnel et en fin de partie.



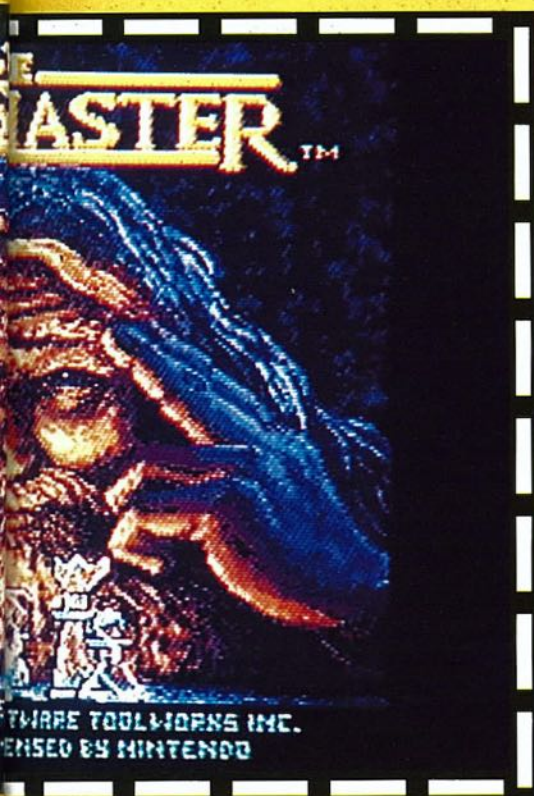
Le Chessmaster est, comme on pourrait s'en douter, un jeu d'échecs. Il vous permet de jouer contre l'ordinateur, contre un ami (le programme se limite alors à vérifier la validité des coups) ou, tout simplement, de laisser Chessmaster se battre contre lui-même. L'échiquier dispose de trois modes de représentation : 3D, 2D avec échiquier plein écran, et mode War Room, où la taille de l'échiquier 2D est réduite pour permettre d'afficher également les pièces capturées, la liste des derniers coups joués et la réflexion du programme. The Chessmaster propose deux niveaux Débutant et treize niveaux normaux, dont les temps de réflexion



# REVIEW



Les pendules vous seront très utiles si vous jouez en mode Blitz, ou si vous désirez respecter les temps de tournoi.



moyens s'échelonnent de cinq secondes à un peu plus de quatre minutes. Le retour arrière s'effectue sans limitation, jusqu'au début de la partie éventuellement, et il est possible de faire rejouer les coups repris. Un certain nombre d'options facilitent l'apprentissage des débutants : mode Professeur, où le programme montre tous les déplacements autorisés d'une pièce sélectionnée et affiche les conseils désirés. On peut aller encore plus loin et changer de camp en cours de partie. Pour les amateurs de problèmes, cette cartouche autorise l'établissement d'une position et la recherche du mat jusqu'en cinq coups. Le mode Temps infini permet de faire plancher le programme jusqu'à ce qu'il ait trouvé le meilleur coup possible. D'autres options complètent le tout : activation de la réflexion sur le temps adverse ou de la bibliothèque d'ouverture, rotation de l'échiquier (blancs en haut ou en bas), fond musical, et affichage des coordonnées.

## TIP !

Sauf si vous êtes déjà un bon joueur, commencez à un niveau pas trop élevé. Si vous perdez, revenez en arrière pour analyser la partie et comprendre vos erreurs.

## COMMENTAIRE



JIMMY H

Je serai beaucoup plus réservé que Spirit concernant cette cartouche. Tout d'abord, je trouve que les capacités de la SNIN sont bien mal mises à profit. Certes, un jeu d'échecs ne se prête pas aux débauches graphiques et sonores (et encore, on peut en douter quand on voit les nouveaux jeux micro comme Battle Chess 4000) mais, ici, on n'a vraiment droit qu'au strict minimum. La progression des niveaux est mal calculée, les niveaux Débutant étant vraiment très mauvais (ils risquent de faire prendre de mauvaises habitudes) et le niveau 1 Normal sans doute trop coriace pour les joueurs faibles. Par rapport aux versions micro, cette cartouche se situe à peu près au niveau de Chessmaster 2100, alors que la version 4000 est sur le point de sortir sur PC ! Mais il est vrai que cette cartouche est tout de même capable de battre la majorité des amateurs et les faibles joueurs de club.



The Chessmaster est capable d'effectuer d'ingénieuses combinaisons en milieu de partie.



EDITEUR : MINDSCAPE

PRIX : E

DISPONIBILITE : OUI

DIFFICULTE : MOYEN

NOMBRE DE VIES : —

OPTION CONTINUE : —

NIVEAUX DE DIFFICULTE : 15

CONTROLE : EXCELLENT

1-2

JOUEURS



CARTOUCHE

PRESENTATION 50%

Les options de jeu sont assez complètes mais il n'y a tout simplement pas de vraie présentation !

GRAPHISMES 76%

Les graphismes sont assez jolis mais les pièces en ligne difficiles à distinguer en mode 3D.

ANIMATION —

Un jeu d'échecs, pas un shoot'em up !

BANDE-SON 60%

On peut jouer en musique et chaque coup s'accompagne d'un élément sonore.

JOUABILITE 85%

La gestion au joystick est sans problème et les boutons L et R très intelligemment utilisés pour les retours/avances.

DUREE DE VIE 85%

On ne se lasse pas des échecs... quand on aime y jouer ! Un peu limité pour de très bons joueurs.

INTERET 71%

Le plaisir des échecs est là, mais la console sous-exploitée et le programme en deçà des tops actuels.





# KING OF MONSTERS



Tous les monstres se sont donné rendez-vous pour régler une fois pour toutes une question qui leur tient à cœur. Qui, de Superman, King Kong et autres Godzilla, est le plus fort ? Les combats vont se dérouler dans des arènes particulières : Mega-

port, avec son pont géant et ses derricks, Castle City et son splendide château, Dragon City, et, enfin, Tokyo. Le combat se déroule un peu à la manière du catch : prise de corps, coups de poing, de pied ou même de queue, projection, brise-rein et autres amabilités. Mais les monstres ont un naturel sauvage, et ils n'hésiteront pas à se mordre cruellement ou à s'encorner. Ils disposent chacun d'un pouvoir spécial : rayon laser, jet de flammes, projection de rocs et missiles. Pour gagner, il faudra non seulement réduire à zéro l'énergie de l'adversaire, mais aussi le maintenir au sol trois secondes. Lorsque vous passez une prise spéciale, une pastille de bonus apparaît. Il faut la récupérer avant qu'elle ne disparaisse. Ces pastilles sont capitales pour faire le plein d'énergie. Une fois au maximum, vous gagnerez un niveau de puissance supérieur et serez encore plus redoutable au combat. Bien entendu, une telle rencontre dans un milieu urbain ne pouvait qu'occasionner de nombreux dégâts. N'hésitez pas à détruire la ville pour gagner des points supplémentaires. Mais prenez garde tout de même aux lignes électrifiées et aux attaques incessantes dont vous êtes l'objet de la part des petits humains : tanks, jets, croiseurs et autres lance-missiles.



L'ennemi est à terre : pas de pitié. Profitez-en pour le rouer de coup et lui sauter dessus.

## COMMENTAIRE



SPIRIT

Connaissant la version Neo Geo, j'avoue que j'ai eu quelque appréhension au sujet d'une conversion sur une console moins performante. Eh bien ! mes inquiétudes étaient parfaitement injustifiées. Certes, la version Megadrive a perdu au passage deux adversaires, et le jeu à deux se joue obligatoirement l'un contre l'autre (sur Neo Geo, on pouvait pratiquer du catch à quatre). Mais elle n'en demeure pas moins excellente, et corrige même certains défauts de la précédente. Les combats sont variés et la destruction des villes comme l'élimination de l'armée humaine ouvrent encore plus le champ d'action. Les sprites sont de belle taille et la différence d'échelle rend parfaitement leur monstruosité. Si vous en avez assez d'incarner de "petits surhommes", laissez-vous tenter par cette cartouche. Ce n'est pas un méga-hit mais ce jeu vous fera passer de très bons moments, seul ou à deux.

## TIP !

Si vous voyez votre adversaire commencer à effectuer des mouvements "bizarres", éloignez-vous au plus vite car il est tout simplement en train de préparer un coup spécial. Autre conseil : lorsque votre ennemi fonce sur vous à toute vitesse, appuyez sur le bouton attaque de manière répétée. Peut-être arriverez-vous à le contrer en le frappant le premier.



Vous avez placé votre célèbre morsure à la base du cou. Elle diminue l'énergie de votre adversaire et vous apporte une pastille de bonus.



Le Golem ne va pas tarder à effectuer un brise-rein, et ça fait très, très mal !



"Rocky" balance des rochers de son "œil" ventral. Dégagez-vous si vous ne voulez pas les prendre en pleine poire.

## KING-KONG VS



Avant le combat, vous devrez sélectionner le monstre que vous aurez choisi d'incarner. Le programme vous indique aussi les principales touches actives.



Jolie prise à la judoka. D'un mouvement d'épaule, vous projetez votre adversaire...



Un superbe retourné digne des meilleurs. Superman va venir s'écraser sur le bitume. Et ce ne sont pas les pavillons minuscules qui vont empêcher sa chute !



# MONSTERS

MEGADRIIVE

REVIEW



牛詩集

## VS GODZILLA



Le combat va commencer. Les deux titans sont encore séparés par le pont qui va être pulvérisé par l'assaut furieux de votre adversaire.



... à bonne distance. Ici, il va se faire électrocuter par les lignes à haute tension.



Ces étoiles signalent votre montée en puissance. Vous avez récupéré assez de pastilles pour remplir votre "réservoir" et passer au niveau supérieur. Cette mutation se manifeste aussi par un changement de couleur.



Les engins de l'armée qui vous attaquent peuvent aussi servir d'armes. Ici, Beetle Mania vient de prendre un croiseur et s'apprête à vous le balancer. Déplacez-vous pour l'éviter.

## COMMENTAIRE



JIMMY H

Les jeux de baston ont le vent en poupe et l'on voit ainsi apparaître du bon et du moins bon. King of the Monsters fait partie de la première catégorie. Le lieu de combat est autrement

plus original que les rues et autres arènes. Les attaques des humains contribuent à la diversité: elles peuvent même être utilisées à votre profit. Ainsi, rien ne vous empêche d'attraper au passage un avion pour le balancer sur l'adversaire. Si les attaques sont moins variées que dans Street Fighter II, elles sont largement suffisantes et, surtout, bien plus faciles à exécuter. Pas besoin de racheter un joystick pour pratiquer les coups spéciaux, et la durée de vie de votre manette peut espérer dépasser les 3 parties! A deux, les rencontres sont encore plus endiablées. Qu'il est bon, parfois, de se retrouver dans la peau d'un monstre!



PRESS START BUTTON  
TM 1991 SNK  
© TAKARA CO., LTD. 1993

EDITEUR : TAKARA

PRIX : E

DISPONIBILITE : OUI

DIFFICULTE : MOYENNE

NOMBRE DE VIES : 1

OPTION CONTINUE : 3-12

NIVEAUX DE DIFFICULTE : 43

CONTROLE : EXCELLENT

1-2

JOUEURS



CARTOUCHE

**PRESENTATION 85%**

Quelques combats spectaculaires. Les options de jeu sont complètes, avec rappel de l'attribution des touches.

**GRAPHISMES 89%**

Les décors des villes sont très travaillés et rendent bien la taille des monstres.

**ANIMATION 88%**

Du bon travail. Les monstres fracassent tout... sans le moindre ralentissement.

**BANDE-SON 87%**

La musique est bonne et les bruitages excellents: impact, crépitements, etc.

**JOUABILITE 92%**

Vos monstres réagissent au quart de tour. Pas besoin d'un brevet de pilote pour contrôler les coups!

**DUREE DE VIE 82%**

Il n'y a malheureusement que quatre adversaires. Mais le jeu à deux redonne une nouvelle jeunesse à la cartouche.

**INTERET 89%**

Un excellent jeu de baston, impressionnant, agréable à jouer et simple à contrôler.



## CORE GRAFX

### CONSOLE

PC Engine GT + 1 jeu	1 490
Core Grafx	Tél
Core Grafx Puissance 5	Tél
CD Davis Cup Tennis	449
CD Hawk F 123	299
CD Human Sport Fest	299
CD Kunio Soccer	299
CD Loom	449
CD Rising Sun	399
CD Zero Wing	399
Explorer Mr Don	299
Gradius	299
Salamander	299
Toilet Kid	299
World Circuit	299
STREET FIGHTER 2'	Tél

**36 15**  
**SHOOT**  
**AGAIN**  
Toutes les nouveautés.

## GAME GEAR

### Nouveautés

Incredible Crash Dummies	299
WWF Wrestlemania Steel	299

### CARTOUCHES GG

Adventure Of Gerubi	249
Buster ball	249
Columns	199
Crystal Warriors	279
Devilish	249
Dragon Crystal	279
Fantastic Navigation	229
Fray	249
Heavy Weight Champ	249
Leader Bord	279
Lemmings	279
Monaco GP 2	249
Ninja Gaiden	279
Put And Putter	249
Ruy Kuy	249
Shinobi 2	279
Sonic	249
Tales spin	249

### GAME GEAR

Seul + "Columns"	995
Avec "Sonic" + l'alimentation secteur	1 295
Loupe Game Gear	99
Accumulateur	349
Alimentation	199

## MEGADRIVE ET MEGA CD

**ATTENTION :** Tous les jeux en format japonais (Que se soit sur Megadrive ou Nintendo) nécessitent l'utilisation d'un adaptateur, consultez-nous !!!

**AVANT, IL FALLAIT PLUSIEURS BILLETS DE 100 FRs POUR ACHETER UN JEU MEGADRIVE, MAINTENANT, IL FAUT SAVOIR QUEL JEU ACHETER AVEC 1 SEUL BILLET DE 100 FRs.**

Format	Fran.	Jap.	Format	Fran.	Jap.	Format	Fran.	Jap.	Format	Fran.	Jap.
Herzog Sweit	-	99	Elemental Master	-	149	Klax	-	99	St Sword	-	99
Air Diver	-	99	E-Swat	-	99	Kujaku 2 (Mystic Defender)	129	-	Steel Empire	-	99
Air Wolf	-	99	F1 Circus	-	199	Kageki	-	129	Stormlord	-	99
Art Alive	-	99	F1 Grand Prix	-	129	Kabuki soldier	-	129	Super League 91	-	99
Assault Suit	-	99	F1 Hero	-	99	Tiger Heli	-	99	Truxton	-	99
Atomic Robo Kidd	-	99	Fantasia	-	149	Last Battle	-	129	Twinkle Tail	-	99
Axis	-	99	Fantasy Zone	-	149	Rastan Sga 2	-	129	Undeadline	-	149
Badoman	-	99	Fatman	-	149	Magical Boy	-	99	Valis	-	99
Bahan Senki	-	99	Fighting Master	-	189	Marvel Land (Talmist Adv.)	149	-	Valis 3	-	199
Baseball	-	99	Fire Mustang	-	129	Master Of Weapon	-	99	Vapor Trail	-	129
Battle Mania	-	99	G-Loc	-	199	Mickey Mouse	-	149	Verylex	-	99
Beast Warriors	-	129	Gaiars	-	149	Monster Lair	-	99	Wadon Forest	-	99
Bonanza Broth.	-	99	Gain Ground	-	99	Mushya Aleste	-	189	Wani Wani World	-	149
Burning Force	-	99	Granada	-	99	Osmatujin	-	99	Wrestleball	-	99
Crack Down	-	99	Gendrg	-	99	Phelios	-	99	Zero Wing	-	149
Dahna	-	99	Ghostbusters	-	99	Pit Fighter	-	189	Zany Golf	-	149
Daisebryako	-	99	Gomola	-	99	Power Baseball	-	99	Whip Rush	-	99
Darius 2	-	149	Heavy Unit	-	99	Ring Of Power	199	-	Buck Rogers	199	-
Dark castle	149	-	Hurricane	-	99	Raiden Trad	-	99	Zoom	-	99
Darwin	-	99	Insector X	-	99	Ring Side Angel	-	129	Junction	-	99
Dick Tracy	-	99	Jewel Master	-	99	Shiten Myho	-	99	Cyberball	-	99
Dino Land	-	129	John Madden	149	-	Road Blaster	-	99	Mega Panel	-	99
Dodge Ball	-	99	Joe Montana	149	-	Same Same Same	-	99	Space Harrier 2	-	99
Dynamite duke	-	99	Joe Montana 2	-	149	Shadow Of Beast 2	189	-			
El Viento	-	189	Kid Chameleon	-	149	Shadow Dancer	-	129	Action Replay Pro	199	-



Enfin disponible l'adaptateur

**Pro CDX**

vous permettant de faire fonctionner un CD américain sur un Mega CD ou un CD japonais sur un SEGA CD, renseignez vous au (1)40.38.02.38

Adaptateur Pro CDX seul 549

Pro CDX + Sol Feace 599

Pro CDX + Heavy Nova 599

Pro CDX + Ernest Evans 599

**NOUVEAU ET DEMENTIEL**  
**DECOUVREZ SUR VOTRE**  
**MEGA CD**  
**TOUS LES**  
**JEUX CD**  
**AMERICAINS**

### JEUX SEGA CD

Joe Montana III	499
Dracula	499
Shewer Shaw	499
Night Trap	499
Batman Returns	499
Monkey Island	499
Terminator	499
Chuk Rock	499
Hook	499
Make My Video :	
- INXS	499
- Kriss Kross	499

### JEUX MEGA CD

After Burner 3	499
Aleste	499
Annette Again	499
Ernest Evans	399
Final Fight	525
Heavy Nova	399
Jaguar XG 220	499
Ninja Warriors	499
Rise Of The Dragon	499
Road Blaster FX	499
Sol Feace	399
Super League CD	499
Thunder Storm FX	499
Worlf Child	499
Wonder Dog	499

### A Venir :

Odysey	499
Devastator Organ	499
NOUVEAUTES MD	
King Of Monsters	449
Pro Stricker '93	449
Amazing Tennis	449
Aerobiz	490
Cool Spot	490
Shinning Force	490
FLASH BACK	490

### Shinobi 3

Shinobi 3	449
Blast Master 2	399
Warspeed	490
Summer Challenge	449
Out Of This World	449
Waynes World	449
Keeper Of The Gates	449
SPLATTERHOUSE 3	449
Out Run 2019	399

### CONSOLES MD

- Seul	790
- Avec 1 jeu	890
- Avec 2 jeux	990
- Avec 3 jeux	1 290

### MEGA CD

- Seul	1 990
- Avec 1 jeu	2 490

### ACCESOIRES

Manette Pro 2	99
Péritel japonaise	199
Péritel française	199
Game Convector pour jeux	
Master System	159
Adaptateur de jeux japonais	99

## ARCADES

**NOUVEAU !!!**

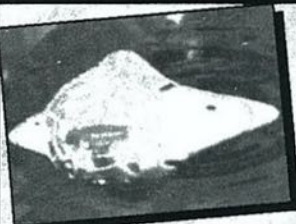
Découvrez sur votre téléviseur la perfection des jeux d'arcades avec

**L'ARCADE SYSTEME**

(Uniquement sur commande)

Seul	1 990 f
Avec 2 manettes	2 490 f
Avec 1 jeu et 2 manettes	2 990 f
Jeux uniquement sur commande	

## MARTY



Console Marty 6990

Ne fonctionne que sur les téléviseurs ayant la norme NTSC par prise Cinch.

Death Brade	790
Eaternam	690
Marble Madness	390
MICROCOSM	790
Prince Of Persia	790
Rayxamber	490
Rejection	590
Rocket Ranger	490
Splatterhouse	490
Toshin Toshi	490
4D International Tennis	690
After Burner	490
Air Warrior	690
Club D.O.	490
Cyber City	490
D.P.S	490

## NEO GEO

2020 Baseball

Alpha Mission 2
Andro Lunos
Art Of Fighting
Baseball Star
Baseball Star 2
Blue's Journey
Burning fight
Crossed Swords
Cyber Lip
Eight Man
Fatal Fury
Fatal Fury 2
Football Frenzy
Ghost Pilot
Puzzled

King Of Monster

King Of Monster 2

Last Ressort

League Bowling

Magician Lord

Mutation Nation

Nam 75

Ninja Combat

Riding Hero

Robo Army

Sengoku

Sengoku 2

Side Kick

Super Spy

Thrash Rally

Top Player Golf

NEO GEO 1990 FRs

Pensez à louer

vos jeux Neo

Geo pour 30 ou

40 frs par jour.

NEO GEO + JEU 2490 F

Ouverture du nouveau magasin SHOOT AGAIN :



# Shoot Again

145 rue de Flandre, 75019 Paris.  
Tél (1) 40.38.02.38 et (1) 40.34.36.26  
**ET BIENTOT :**  
49 rue Lecourbe, 75015 Paris  
Tél : (1) 47.34.92.16 et 42.73.35.41

## ECHANGES

**Entrez dans le plus grand club d'échanges de cartouches de France !**

AUCUNE COTISATION  
PLUS DE 1000 CARTOUCHES EN STOCK PERMANENT  
UNE V.P.C RAPIDE ET SIMPLE  
DES JEUX D'EXCELLENTE QUALITE EN BON ETAT

Venez faire des échanges en magasin (ou par la poste). Aucune cotisation n'est demandée. Echangez 1 jeu contre 1 autre pour une modique somme ou donnez 2 jeux contre 1 SANS PAYER !

## LES TARIFS

1 JEU CONTRE 1	
Super Nintendo, Super Famicom.....	100
Megadrive et Mega CD.....	80
Nec Core Graf et CD.....	60
Game Gear.....	50
Nintendo NES.....	50
Master System.....	50
Gameboy.....	30
Nec-Geo.....	Tel
(Frais de port 35 frs)	

## 2 JEUX CONTRE 1 GRATUIT!!!

(Pas de frais de port)

Bon à découper puis à retourner rempli avec vos jeux et le bon de commande ci dessous à SHOOT AGAIN 145 rue de Flandre, 75019 Paris.

- ☐ Je donne 1 jeu contre 1 en payant la somme qui correspond à ma console.  
☐ Je donne 2 jeux contre 1 et bénéficie du port retour gratuit.

Je donne : .....

Je désire en 1er : .....

LISTE DE MA  
TO ORDER

En 10ème : .....

La reprise des jeux est limitée en fonction du stock d'échange disponible, renseignez-vous. Par la reprise sans boîte ou sans notice. Port retour à la charge de notre clientèle.

## GAMEBOY

Battle Toads	169 f
Boulder Dash	169 f
Dragon's Lair	169 f
F1 Race	169 f
Ghostbuster 2	169 f
Hyper Load Runner	169 f
Looney Tunes	249 f
Pacman	169 f
Pop Up	169 f
Roger Rabbit	249 f
Tiny Toon Adventures	249 f
Tom Et Jerry	249 f
Track And Field	249 f
WWF Wrestlemania	169 f

## SUPER FAMICOM/SUPER NINTENDO



2020 Baseball	649
Acrobat Mission	399
Adventure Island	549
Aerobiz	549
Amazing Tennis	549
UN Squadron	499
Axelay	549
Batman Returns	549
Battle GP	499
Bikuri Man	499
Bill Lumber's	499
Bio Metal	549
Blackbass	499
Blues Brothers	549
Cacoma Knight	449
Chester Cheath	399
Combattibles	590
Dead Dance	590
D-Force	499
Dino City	499
Dirty Challenger	399
Doraemon	499
F1 Hero	575
F1 Exhaust Heat 2	590
Flying Hero	549
Gachapon World	499
Ghouls'n Ghosts	549
Gods	499
GPX Cyber Formula	499
Gunforce	499
Home Alone	499
Home Alone 2	499
Inter. Tennis Tour	549
Jimmy Connors	449
Joe And Mac 2	549
Kick Off	549
King Of Rally	599
King Of Monsters	549
Kitaro's Adventure	549
Lemmings	499
Linear Ball	499
Mystery Circle	499
NBA Tecmo Basket	599
NCAA Basketball	549
New Gear	590
Out Of This World	549
Pang	549
Parodius	549
Pop'n Twinbee	590
Power Athlete	590
Prince of Persia	499
Psycho Dream	499
Double Dragon	549
Road Runner	549
RoboCop III	499
Rockstar	499
Romance Of The	499
Three Kingdom 2	499
RPM Racing	499
S.W.I.V	499
Shin Megami Tensai	599
Sim Earth	590
Sonic Blastman	590
Star Fox	649
Street Fighter 2	649
Strike Eagle	590
Strike Gunner	499
Sumo Spirit	499
Syberion	499
Tetris 2	649
Test Drive 2	549
Thunder Spirit	499
Ultra Man 2	499
Ushio & Torra	499
Valls	549
Waga Land 2	499
Wing Commander	649
Wizardry 5	590
World Boxing	499
Xarion	499
Zelda 3	449

Mega CD, Sega CD, Megadrive, Game Gear, Gameboy, Super Famicom, Super Nintendo, Marty, Neo Geo, Core Graf sont des produits déposés par leur marque respective. Sega, Nintendo, SNK, Nec, Amstrad, Fujitsu et Shoot Again sont des marques déposées. Photos non contractuelles, offre dans la limite des stocks disponibles. Shoot Again se réserve le droit de modifier ses prix sans préavis.

## AMSTRAD

**Vous possédez un moniteur couleur Amstrad, connectez-y une console de votre choix avec l'Adaptateur "A-128" "A-128+".**

Ils acceptent aussi bien les consoles japonaises ou américaines que les consoles versions françaises.

**Adaptateur "A-128" pour moniteur 640 et 644..... 249 f**

**Adaptateur "A-128+" pour moniteur CM 14..... 249 f**

**Paire d'enceintes pour adaptateur "A-128" (2X2,5 Watts)..... 299 f**

**Kit complet "A-128 plus paire d'enceintes..... 499 f**

## CONSOLES

### SUPER NES US.

Sans jeu	1 090
Avec 1 jeu US + adaptateur universel	1 490

### SUPER FAMICOM

Sans jeu (2 Manettes)	1 690
Avec 1 jeu SFC + adaptateur universel (2 manettes)	1 990

## ACCESSOIRES

Action Replay Pro	499
Adaptateur Universel	
Soul	189
Avec 1 jeu	99
Avec 2 jeux	Offert
Penttil SFC	399
Capcom Stick Fighter	699
Hyper Beam	490
Joyd'origine	199
Multitap pour 5 joueurs	399
Rallonge de manette	149
Super Scope + 6 jeux	599

## NOUVEAUTES

Lost Viking	549
Vegas Stakes	549
American Gladiators	549
Carmen Sab Diego	549
Dungeon Master US	590
Mechwarriors US	590
Tazmania	590
Wolfchild	549
Shadow Run	590
Bugsy	590
Super High Impact	549
Cybernator	590
Claymates	549
Bram Stoker Dracula	590
Alien 3	590
MVP football	549
First Samurai	590
Wrestlemania 2	549
Mario is Missing	549
Utopia	590

# OUVERTURE D'UN NOUVEAU Shoot Again

**49 RUE LECOURBE 75015 PARIS**

**A L'OCCASION DE NOTRE OUVERTURE VENEZ DECOUVRIR DES JEUX NEUFS SUPER FAMICOM**

**A PARTIR DE 149 FRs :**

Y'S III	199 FRs
WAGA LAND	149 FRs
FIRE WRESTLING	149 FRs
BATTLE BLAZE	199 FRs
CHIBIKUMARU	199 FRs
MAGIC SWORD	199 FRs
D-FORCE	199 FRs
MUSHYA	199 FRs



Console basée à partir du FM TOWNS

## LA MARTY

## DE FUJITSU

Venez admirer dans notre nouveau point de vente SHOOT AGAIN le plus magnifique des jeux vidéo sur console, venez voir Microcosm de Psychosis. Découvrez aussi toutes les nouveautés Megadrive ou Super Nintendo ainsi que notre nouveau club d'échange. Profitez de nos offres de lancement et de toute nos nouvelles promotions.

BON DE COMMANDE A DECOUPER, PUIS A RETOURNER REMPLI A "SHOOT AGAIN" 145 RUE DE FLANDRE, 75019 PARIS.

Pour toute commande de console, veuillez rajouter 30 frs de port (IMPERATIF)

NOM : ..... PRENOM : .....

ADRESSE : .....

VILLE : ..... CODE POSTAL : .....

TELEPHONE : ..... DATE : .....

Je joins à ma commande : ☐ Un chèque (Envoi prioritaire), ☐ Un C.C.P  
☐ Un mandat lettre, ☐ Je paie au facteur, à la livraison et rajoute 35 f -->

Je possède : ☐ Une Megadrive française ☐ avec adaptateur de jeu japonais, ☐ sans adaptateur, ☐ Une Game Gear, ☐ Un gameboy  
☐ Une Neo Geo, ☐ une Nec, ☐ Une Super Famicom, ☐ Une Super NES U.S.,  
☐ Une Super Nintendo, ☐ avec un adaptateur de jeu japonais ou U.S., ☐ sans adaptateur de jeu, ☐ Autre...

JE DESIRE VOUS COMMANDER LE MATERIEL SUIVANT.

Cie Designation Prix

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

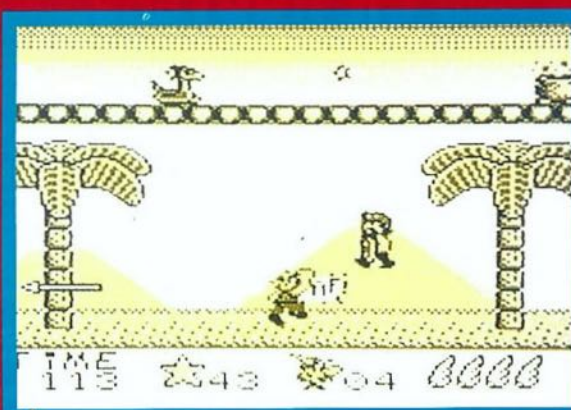
.....

.....

.....

.....





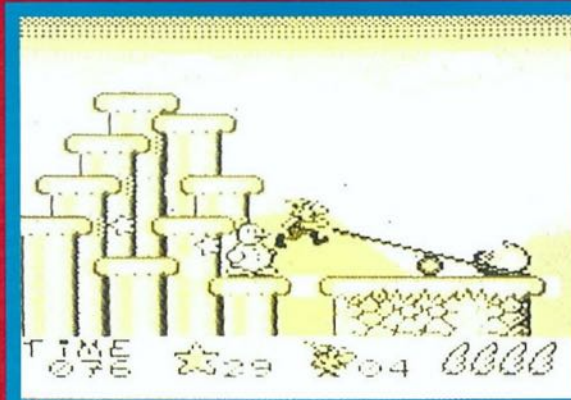
★ Admirez ce superbe "Paf!" qui projette dans les airs, telle la fusée Ariane, ce pauvre Romain (non, pardon, c'est un Egyptien) dont le seul tort est de s'être trouvé là. Il faut dire qu'il venait de m'envoyer un javelot bien inamical (devant l'arbre de gauche). Au niveau supérieur, vous pouvez admirer un superbe spécimen de la faune locale, sous la forme d'un serpent éminemment venimeux.

## COMMENTAIRE



### WIEKLEN

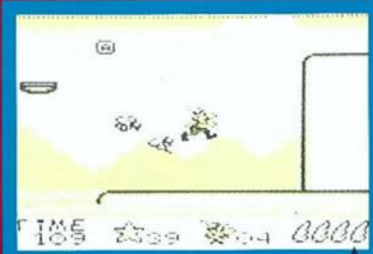
J'avoue avoir été un peu déçu par Astérix sur Game Boy. Les premières minutes d'émerveillement devant la qualité technique du jeu, aussi bien pour ce qui est des graphismes que de l'animation, laissent rapidement place à un sentiment de déjà vu (c'est une copie de Mario) mêlé de frustration. Car si notre petit Gaulois répond au doigt et à l'œil, il se trouve souvent confronté à des passages d'une extrême difficulté et plusieurs fois par niveau. Bien entendu, quand il meurt ou qu'il tombe dans une trappe (ce qui revient au même), il recommence au début du niveau. On peut ainsi rester longtemps bloqué sur un passage particulièrement corsé, ce qui n'arrive jamais dans Marioland. Une cartouche qui ne peut prétendre accéder à la plus haute marche du podium : celle des jeux indispensables.



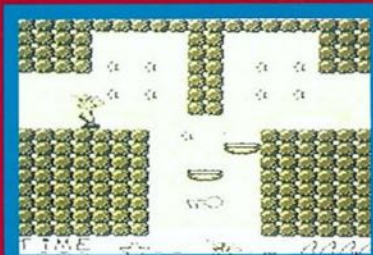
★ La fin du niveau suisse. Après un peu de détente sur les pentes enneigées, parmi les sympathiques bonshommes de neige, vous voilà parti vers de nouvelles aventures. Cette balançoire vous propulsera directement à la sortie.



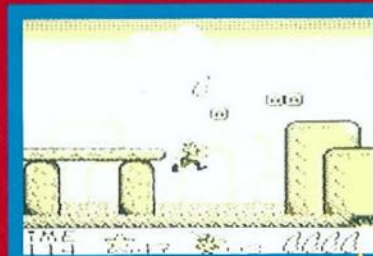
# ASTERIX



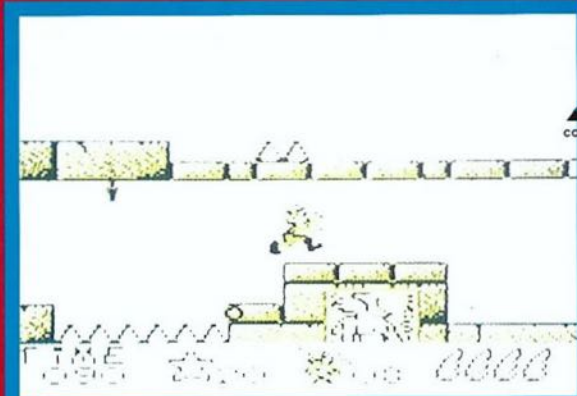
★ Bzzz! Bzzz! Non, Astérix n'essaie pas de voler, mais seulement d'échapper à la douloureuse piqûre de ces insectes.



★ De temps en temps, vous trouverez des bonus qui feront apparaître une clef. En la ramassant, vous passez dans un niveau bonus contenant une flopée d'étoiles (qui ont le même rôle que les pièces dans Marioland).



★ En bas de l'écran, vous pouvez voir, à côté de l'indicateur de vies, quatre petites ailes. Quand vous courez, vous consommez ces ailes, et vous devez en ramasser d'autres pour pouvoir conserver cette vitesse de croisière.



★ L'enfer, vous connaissez? Ce niveau est peut-être le plus difficile du jeu. Dans cette pyramide égyptienne, Astérix doit d'abord traverser le niveau de gauche à droite puis, à l'étage supérieur, dans l'autre sens. Pour corser un peu les choses, dès que vous atteignez le bord droit, un bloc de pierre prend plaisir à vous tomber répétitivement sur la tête en suivant tous vos mouvements. Mais où les concepteurs du jeu sont-ils allés chercher une idée pareille?

## COMMENTAIRE



### HOMER

Même si il ne s'agit pas du tout du même jeu, ce nouvel épisode des aventures d'Asterix sur Game Boy ressemble beaucoup à Asterix sur Master System. Il s'agit une fois encore d'un jeu de plates-formes assez classique, mais très bien réalisé et fort sympathique. Si vous êtes comme moi un fana de la BD, vous serez étonné de la fidélité avec laquelle les personnages et les décors ont été reproduits... Jusqu'aux textes qui semblent avoir été écrits de la main même d'Uderzo! La jouabilité est parfaite et l'action est finalement assez variée, mais le gros défaut de ce jeu réside dans son niveau de difficulté, un peu trop élevé... D'autant qu'il n'y a pas vraiment d'option Continue ni de mot de passe, et que vous devrez tout recommencer depuis le début en cas d'échec. Par Toutatis, ils sont fous, les programmeurs d'info-graphes!



## REVIEW



# A

stérix, le petit Gaulois (je ne sais pas pourquoi, j'aime beaucoup ce PETIT personnage) doit retrouver Obélix, capturé par les Romains. Ce scénario sans originalité (je n'évoquerai même pas le fait que tous les Romains du monde ne pourraient pas emprisonner une force de la nature comme Obélix) donne prétexte à un jeu de plates-formes dont le principe est proche de celui de Marioland. Astérix court, saute, ramasse des bonus, frappe des monstres variés (de l'aigle au soldat romain, en passant par l'arbre tireur), et doit terminer chaque niveau en un temps limité. Astérix sur Game Boy est graphiquement très réussi. Les décors sont détaillés et variés, les animations tout simplement excellentes et la bande sonore entraînante à souhait. Il y a bien évidemment quelques nuages sur ce tableau idyllique. Si la maniabilité de notre héros est bonne, elle est quand même sensiblement inférieure à celle de son alter ego italo-japonais. La difficulté est assez mal dosée, et passe d'une minute à l'autre du "très facile" au "très difficile". Certains niveaux sont franchement trop durs, comme les catacombes égyptiennes, alors que d'autres se traversent en quelques secondes. Comme Mario, Astérix peut marcher et sauter, mais aussi courir (en gardant le bouton B appuyé), tout en ramassant des piles d'étoiles. Contrairement à Mario, il ne tire pas, et au lieu de sauter sur la tête des monstres, il les frappe d'un coup de poing retentissant. Il n'y a ni code ni sauvegarde, mais compte tenu de la relative brièveté du jeu (quatre zones de trois niveaux chacune), ce n'est pas réellement gênant.

# X



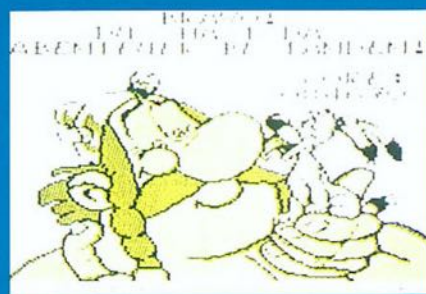
### LA FIN DU JEU!



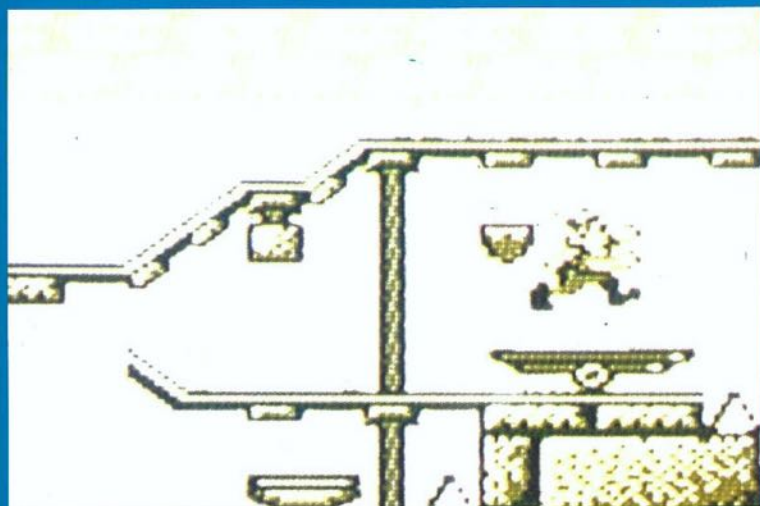
Ces deux écrans sont tirés de la fin du jeu. Ne vous inquiétez pas, je n'y suis arrivé que grâce à un Cheat Mode... Ah! au fait, dernier détail: un grand bravo à Infogrammes qui propose son jeu en cinq langues. Il suffit de les sélectionner au début du jeu. Là, le texte est en allemand, mais c'est juste une erreur de manipulation...



Avant de pouvoir libérer Obélix, Astérix doit vaincre un dernier grand méchant (assez facile).



L'indestructible Obélix, enfermé par on ne sait par quel moyen dans cette geôle, retrouvera avec plaisir son petit Idéfix.



Si le jeu ressemble globalement à Mario, certains passages font plutôt penser à Donald Duck ou à Magical Quest. Là, Astérix doit traverser le niveau sur un chariot. C'est très, très difficile...



**EDITEUR : INFOGRAMMES**

**PRIX : C**

**DISPONIBILITE : OUI**

**DIFFICULTE : ELEVEE**

**NOMBRE DE VIES : 3**

**OPTION CONTINUE : NON**

**NIVEAUX DE DIFFICULTE : 3**

**CONTROLE : BON**



**PRESENTATION 25%**

Juste une page de texte qui vous annonce qu'Obélix a été capturé.

**GRAPHISMES 85%**

La précision et la qualité des graphismes laissent rêveur.

**ANIMATION 70%**

Le scrolling est fluide, comme l'est le déplacement des monstres.

**BANDE-SON 70%**

La musique est sympathique à souhait. Les bruitages, même s'ils sont très classiques, remplissent bien leur office.

**JOUABILITE 68%**

Certains passages nécessitent un minutage tellement précis que ça en devient presque impossible...

**DUREE DE VIE 72%**

Difficile et grand, Astérix tiendra plusieurs semaines pour de très bons joueurs. Les autres risquent de se lasser.

**INTERET 74%**

Pourquoi avoir augmenté la durée de vie artificiellement en mettant des passages aussi difficiles ?





## REVIEW

DEVENEZ  
POMPIER EN  
DEUX  
PHOTOS!



Certaines flammes ne bougent pas et se contentent de grossir à vue d'œil, mais d'autres vous courent carrément après!



Si vous n'éteignez pas une flamme totalement, elle repartira de plus belle quelques secondes plus tard!

## COMMENTAIRE



HOMER

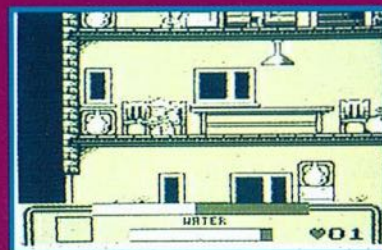
Voilà le genre de petit jeu sans grande originalité et sans prétention sur lequel je pourrais passer des heures! Le principe est simple (sauver un certain nombre de personnes pour pouvoir passer au niveau suivant), mais on est vite pris par l'action, d'autant que les choses se corsent au fil des niveaux (trouver des haches, remplir le réservoir, déblayer le passage, etc.). Vous ne pourrez pas vous contenter de sauter par-dessus les flammes pour récupérer les victimes... Il faudra en même temps combattre l'incendie car, si celui-ci réussit à envahir toute la maison, la partie sera définitivement perdue, que vous soyez encore vivant ou pas. Mine de rien, le jeu est donc assez difficile mais, heureusement, un système de mots de passe vous évite d'avoir à repasser par les premiers niveaux à chaque nouvelle partie.

# FIRE FIGHTER

Si, depuis que vous avez vu "Backdraft" au cinéma, vous rêvez toutes les nuits de jouer les pompiers courageux, Firefighter devrait vous plaire... Armé de votre lance à incendie, vous devrez explorer tous les étages de bâtiments ravagés par le feu à la recherche de malheureuses victimes prisonnières des flammes (d'innocents bébés ou de superbes jeunes femmes!). En orientant votre lance vers le haut ou le bas, vous pourrez circonscrire la plupart des incendies et dégager le passage afin de prendre dans vos petit bras musclés les otages du feu, que vous ramèneriez ensuite sains et saufs à l'extérieur. Mais les choses se compliquent lorsque votre réservoir d'eau est vide (vous pouvez le recharger en ramassant les seaux cachés un peu partout dans le bâtiment) ou lorsque des objets étrangement pris de panique se précipitent sur vous (une hache vous permettra de vous en débarrasser). Autre détail farfelu: alors que le moindre contact avec le feu peut vous être fatal, les bébés passent à travers les flammes sans le moindre dommage! Je demande à voir ça... Qu'on m'amène Jordy!



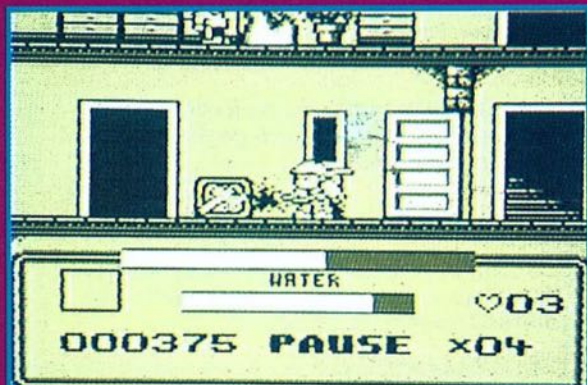
Pour accéder aux étages, vous devrez emprunter ces escaliers... Certaines maisons, plus modernes, sont équipées d'ascenseurs!



Lorsque votre réservoir d'eau est vide, vous pouvez le remplir en ramassant ces petites pastilles.



Vos espoirs s'envolent en fumée...

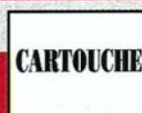


La hache vous permet de vous débarrasser des objets qui vous barrent la route mais vous ne pourrez pas utiliser la lance d'incendie en même temps, ce qui vous posera quelques problèmes d'organisation.



## MINDSCAPE PRIX : C APPRECIATION

<b>PRESENTATION</b>	<b>49%</b>
Tableau des high scores et une image de présentation.	
<b>GRAPHISMES</b>	<b>80%</b>
Les décors sont détaillés et les personnages sympas.	
<b>ANIMATION</b>	<b>76%</b>
Les jets d'eau et les flammes sont très réalistes.	
<b>BANDE-SON</b>	<b>84%</b>
Une musique très entraînante accompagne vos exploits.	
<b>JOUABILITE</b>	<b>85%</b>
Vos pompiers répondent bien aux commandes.	
<b>DUREE DE VIE</b>	<b>70%</b>
L'action est un peu répétitive, mais le challenge est difficile.	
<b>INTERET</b>	<b>82%</b>
Un petit jeu sans prétention et vraiment sympa!	

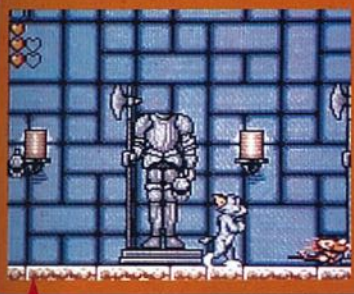




# REVIEW



**S**i vous souriez déjà à l'idée de revivre sur votre console les courses poursuites hilarantes des dessins animés de Tom et Jerry, ne vous réjouissez pas trop vite... Car ce qui fait tout l'attrait de la série, c'est le nombre incroyable de sévices qu'endure le malheureux Tom à longueur d'épisodes... Or, pas de chance, c'est justement Tom que vous incarnerez dans ce jeu, et pas Jerry! Vous allez donc passer votre temps à courir après cette maudite souris qui n'hésite pas à vous narguer lorsqu'un obstacle vient ralentir votre course! Jerry se faufile en effet à toute allure entre les plates-formes, tandis que votre gros corps velu se traîne péniblement, poursuivi par un scrolling horizontal sans pitié qui vous pousse toujours un peu plus vers la droite de l'écran. Pour compliquer encore les choses, Jerry essaye de vous retarder en vous balançant tout ce qui lui tombe sous la patte: de la vaisselle, des meubles ou même carrément des mines antipersonnel! Quelle vie de chat!



★ Une superbe accélération de Jerry qui laisse Tom littéralement sur place!



★ Sega s'autorise au passage une petite pub pour Sonic... On trouve aussi, un peu plus loin dans la ville, le "Restaurant Sega"!

## POINTS-BONUS

Attraper Jerry avant la fin du niveau vous donne droit à diverses séquences de bonus...



Jerry vous lance des pommes et des bombes. Mieux vaut rattraper les premières que les secondes!



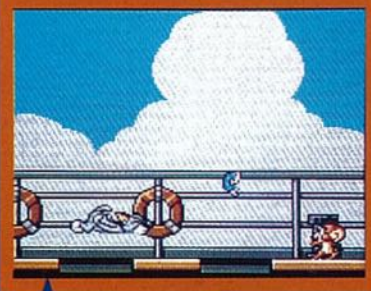
Dans ce labyrinthe, Tom pourra récolter quelques points de vie tout en poursuivant Jerry.

## COMMENTAIRE



HOMER

Cette version reprend en gros le principe de la version Master System (course poursuite sur plusieurs niveaux et scrolling horizontal), mais a été nettement modifiée. Les graphismes et la jouabilité, notamment, ont été considérablement améliorés, et les décors sont beaucoup plus variés (vous traverserez une maison, une forêt, un bateau, une ville, un château, etc.). Quant à moi, j'avoue que, malgré son excellente réalisation, ce jeu me laisse plutôt froid. Mais, dans ma grande impartialité (si! si!), je veux bien reconnaître que les accrocs de jeux de plates-formes speedés y trouveront leur compte... C'est pourquoi je lui accorde tout de même une note assez élevée (non, ne me remerciez pas... ça me fait plaisir!), tout en vous conseillant d'essayer le jeu vous-même avant de l'acheter.



★ La poursuite continue sur le pont d'un paquebot envahi par de dangereux poissons volants.



★ Pas de chance, c'est Tom et non pas Jerry que vous incarnerez! Préparez-vous à subir les tortures les plus odieuses!

★  
T  
O  
M  
&  
J  
E  
R  
R  
Y  
★



## SEGA PRIX : C APPRECIATION

<b>PRESENTATION</b>	<b>65%</b>
Une démo des différents niveaux ouvre le jeu.	
<b>GRAPHISMES</b>	<b>92%</b>
On se croirait dans le dessin animé!	
<b>ANIMATION</b>	<b>94%</b>
Tom et Jerry semblent vivants!	
<b>BANDE-SON</b>	<b>86%</b>
La musique est entraînante.	
<b>JOUABILITE</b>	<b>75%</b>
Tom répond bien aux commandes.	
<b>DUREE DE VIE</b>	<b>67%</b>
Les niveaux sont un peu trop courts.	
<b>INTERET</b>	<b>86%</b>
Une course poursuite attrayante, mais pas inoubliable.	



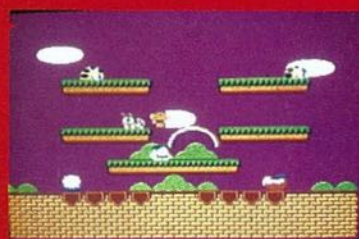


## DU PLATES-FORMES PUR ET DUR!

Les amateurs de jeux sophistiqués seront peut-être frustrés par Rainbow Islands. En effet, le scénario du jeu n'est pas très développé. Vous devrez monter de plate-forme en plate-forme en prenant les bonus, jusqu'au boss de fin de niveau. C'est tout! Mais, pour ce genre de jeu, est-ce si important?



Des ennemis...



... et des bonus, c'est tout ce que comporte Rainbow Islands!

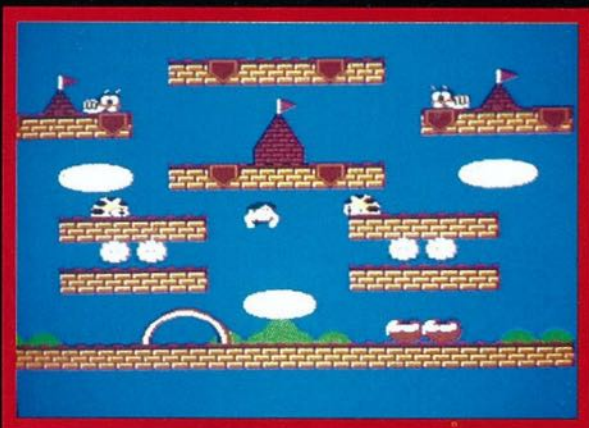


## COMMENTAIRE

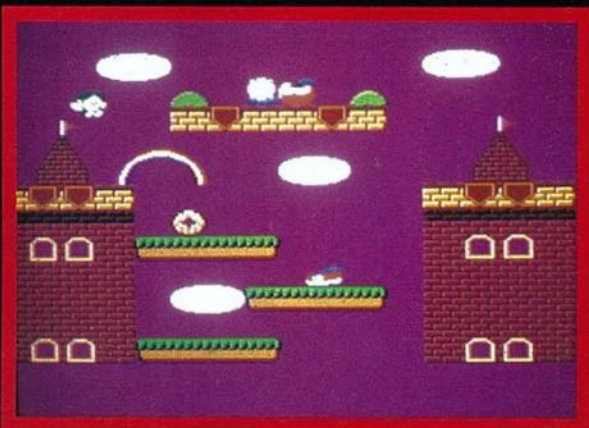


PETER

Je vous le dis d'emblée: il me semble très curieux de produire un jeu, aussi célèbre que primaire, tel que Rainbow Islands, alors que les jeux vidéo (même sur Master System) sont de plus en plus sophistiqués. Mais ne faisons pas la fine bouche: Rainbow Islands est très bien réalisé, et son concept, bien qu'un peu ancien, assure au jeu un intérêt certain. Certes, la version Master System est moins belle que les autres. Mais cela ne gâche en rien le plaisir que vous procurera cette cartouche, surtout si vous êtes un fan des jeux du même genre (Snow Bros, Bubble Bobble...).



Le temps n'étant pas limité, occupez-vous de récupérer tous les bonus.



Servez-vous des arcs-en-ciel pour monter sur les plates-formes inaccessibles.



**R**ainbow Islands figure parmi les jeux d'arcade les plus connus au monde. C'est aussi l'un des plus anciens, et le fait d'adapter ce jeu pour la Master System tant de temps après la sortie de l'original est plutôt surprenant. A l'époque, la version sur borne d'arcade avait connu beaucoup de succès. Plusieurs versions avaient ensuite vu le jour sur micros (principalement Amiga et ST) et sur console (NEC). Mais ce jeu a en réalité des origines plus anciennes, et il faut remonter encore davantage dans le temps. C'est en 1986 qu'apparaît en salle d'arcade Bubble Bobble, le premier d'une grande famille: succès franc et immédiat, et le jeu ne tarde pas à se retrouver sur les machines de l'époque. Toutes les adaptations possibles et imaginables sont développées. Devant l'ampleur du phénomène Bubble Bobble, les programmeurs ne tardèrent pas à concevoir une deuxième partie. Ainsi naquit Rainbow Islands (plus tard viendra le troisième et dernier épisode: Parasols Star). Lui aussi fut très apprécié par les amateurs de jeux d'arcade. Une jouabilité excellente et une durée de vie pratiquement illimitée sont ses principaux atouts. Vous incarnez donc un petit bonhomme roux qui possède la faculté de projeter des arcs-en-ciel! Ceux-ci vous permettront, d'une part, de détruire vos ennemis et de récupérer les bonus qu'ils laissent, et, d'autre part, de monter aussi haut que vous le voulez, en alignant les arcs-en-ciel les uns derrière les autres.



## SEGA PRIX: D APPRECIATION

<b>PRESENTATION</b>	<b>58%</b>
Très simple et claire.	
<b>GRAPHISMES</b>	<b>78%</b>
Ils commencent à dater un peu, mais sont très colorés.	
<b>ANIMATION</b>	<b>79%</b>
Un peu lente, mais pas de ralentissements.	
<b>BANDE-SON</b>	<b>76%</b>
Petites musiques et bruitages corrects.	
<b>JOUABILITE</b>	<b>86%</b>
Une des cartouches les plus jouables que je connaisse.	
<b>DUREE DE VIE</b>	<b>80%</b>
Malgré la facilité, vous vous amuserez longtemps.	
<b>INTERET</b>	<b>80%</b>
Rainbow Islands n'a pas pris une ride!	







# VAMPIRE

## Master of Darkness

### VOS ARMES



Ferdinand ne peut porter sur lui que deux armes à la fois... Une pour le corps à corps (pieu, sabre, hache, etc.) et une pour le combat à distance (revolver, bombe, boomerang, etc.). Attention ! évitez de ramasser par inadvertance une arme moins puissante que celle que vous avez en main !

Vous trouverez en route des objets fort utiles. La montre, par exemple, immobilise les monstres pendant quelques secondes et le crucifix les fait fuir.



Vous ne pourrez pas sauter sur un escalier... Vous devrez l'emprunter en partant de la première marche.

### COMMENTAIRE



#### HOMER

Malgré une légère modification du titre, cette version est quasiment identique à celle de la Master System... Les décors et les personnages ont simplement été agrandis, ce qui renforce encore l'ambiance oppressante des sombres ruelles de Londres, et rend cette version finalement plus belle que l'originale. De plus, le jeu bénéficie d'une bonne réalisation et sa jolie séquence d'introduction donne vraiment envie de se lancer dans l'aventure. Même s'il manque un peu d'originalité, cet agréable mélange de plates-formes et de castagne est finalement assez attachant, en partie grâce au côté exotique du cadre historique dans lequel il se déroule : Londres au temps de Jack l'éventreur !



Certains murs dissimulent des potions qui vous permettent de récupérer de l'énergie lorsque vous êtes blessé.



PRESS START BUTTON

HI-SCORE 000000

© 1993 SEGA  
© 1992 SIMS

### SEGA PRIX : C APPRECIATION

<b>PRESENTATION</b>	<b>77%</b>
La séquence d'intro est très réussie !	
<b>GRAPHISME</b>	<b>80%</b>
Décors et personnages sont très détaillés.	
<b>ANIMATION</b>	<b>70%</b>
Le scrolling est impeccable.	
<b>BANDE-SON</b>	<b>67%</b>
Une musique angoissante à souhait !	
<b>JOUABILITE</b>	<b>80%</b>
Social répond bien aux commandes.	
<b>DUREE DE VIE</b>	<b>72%</b>
Le jeu est vaste, mais pas très difficile.	
<b>INTERET</b>	<b>76%</b>
Pas très original, mais attachant.	

1-2

JOUEURS



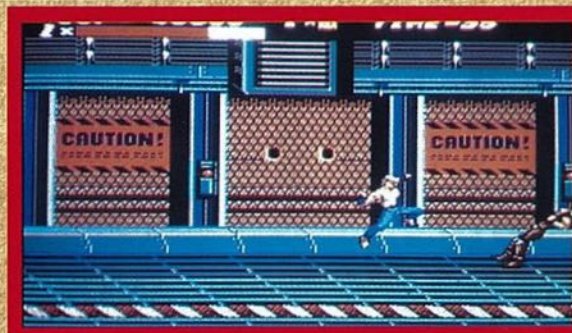
CARTOUCHE





## REVIEW

**J**e ne vais pas vous présenter à nouveau Streets of Rage, l'un des meilleurs beat-them-all sur Megadrive. Bon, allez, si : pour ceux (improbables lecteurs occasionnels) qui ne le connaissent pas, c'est un jeu de combat dans lequel deux joueurs doivent casser du méchant à longueur de niveau. Sega a donc adapté ce jeu sur Master System, ce qui fera plaisir à tous les possesseurs de la petite 8 bits. Il va de soi que ce jeu a perdu dans la conversion un certain nombre d'éléments. En premier lieu, si, sur MD, on pouvait jouer à deux, vous serez ici seul pour combattre les hordes de gros-balèzes-karatékas-lanceurs-de-machins-coupants-pas-gentils. Vous pouvez, bien entendu, choisir votre héros parmi les trois disponibles, chacun ayant ses qualités et ses défauts. Le but du jeu, vous l'aurez compris, est de traverser les niveaux, et pour cela d'éliminer tous les méchants. Vous pouvez le faire à mains nues, ou à l'aide de diverses armes. Vous les trouverez dans des cabines téléphoniques, boîtes aux lettres, etc. accompagnées de diverses préparations culinaires à l'apport nutritif réparateur. Quand j'aurai ajouté que vous rencontrerez nombre de grands méchants, aussi bien pendant qu'à la fin de chaque niveau, vous aurez une idée assez précise du jeu. Les graphismes sont, bien sûr, très éloignés de ce qu'on peut voir sur MD, mais ils sont plus que corrects sur MS. L'animation est bonne, malgré des clignotements très désagréables. Enfin, le jeu est très facile, ce qui risque de décevoir les "pros" du joystick.



*Axel en pleine action. Deux remarques : cet Axel n'a RIEN à voir avec le nôtre : celui qui écrit dans C+ est un petit gringalet, pas un gros balèze. Seconde remarque : s'il n'est pas très joli, ce saut n'en est pas moins le coup le plus efficace de ce jeu. De là à passer son temps à sauter à droite, à gauche, il n'y a qu'un pas (ou un saut)...*



*Cet ascenseur est un peu surchargé, plus qu'à faire le ménage, par exemple, l'excès de poids dans le vide...*



*Les trois héros du jeu. Axel, le plus équilibré, représente un bon choix pour les premières parties.*

*A chaque niveau, vous disposez d'une Smart Bomb, qui prend pour l'occasion la forme d'une voiture de police qui lance un missile sur les vilains. Vous disparaîssiez de l'écran quelques secondes, ce qui explique que le héros ne soit pas sur cette photo.*



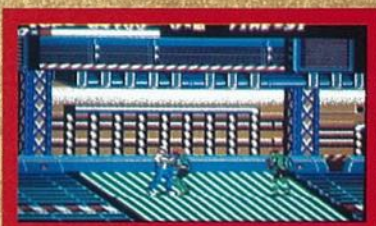
## COMMENTAIRE



## WIEKLEN

Streets of Rage n'est pas le meilleur jeu de la Master System, loin s'en faut. Mais, passé une première phase de déception (due principalement au fait que je connais la version MD), on découvre un petit jeu sans surprise mais agréable. Son principal défaut, ce ne sont ni les graphismes, ni l'animation, c'est sa facilité. Je suis arrivé au dernier niveau dès la première partie, et finir Streets of Rage en mode Facile ne pose aucun problème.

Certes, il est possible de jouer en mode Difficile mais qui, parmi vous, le fera ? Ainsi, le coup sauté est trop efficace (on a rapidement tendance à n'utiliser que celui là). Dommage car les autres coups et les différentes prises sont très nombreux, apportant un peu de variété dans les combats. C'est un jeu sympa, mais qui ne satisfera vraiment que les mordus du genre.



*Lasers, tapis roulants, ce niveau est riche en surprises. Une astuce : les lasers sont aussi*

*efficaces sur vos ennemis que sur vous...*



*Certains ennemis sont frustrants. Ces punks ont la fâcheuse manie de vous attrapper et de vous faire une*





Il ne vous reste  
plus en balourdant

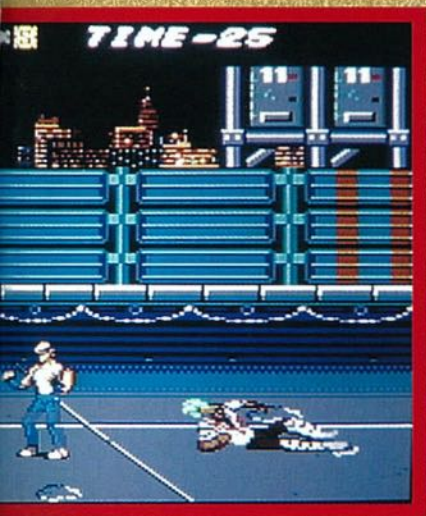


Admirez ce "retourné de la mort", d'une efficacité redoutable. Quand vous arrivez au corps à corps, vous agrippez votre ennemi aux épaules. Vous pouvez alors frapper ou exécuter un certain nombre de mouvements, plus ou moins difficiles (et plus ou moins efficaces).

## QUELQUES GRANDS MECHANTS



Comme tout bon jeu de baston qui se respecte, Streets of Rage fourmille de gros boss de fin (et de milieu aussi, d'ailleurs) de niveau. En les observant bien, vous trouverez pour chacun une astuce "gagnante", un truc qui vous permettra de les vaincre sans coup férir. En général, laissez-les passer, mettez-vous juste derrière eux et faites-leur une prise. Les jumelles acrobates sont les plus dangereuses...



prise de judo des plus désagréable. Là, vous en voyez un faire une impressionnante glissade. Dans le vide, heureusement.

## COMMENTAIRE



### SPIRIT

La version Master System de Streets of Rage est loin de valoir celle sur Megadrive, mais cela ne l'empêche pas d'être tout à fait correcte. Le héros (malheureusement tout seul) que vous dirigez se déplace rapidement et dispose des mêmes coups que sur MD : coups de pied sautés, coups de poing, prises et projections diverses. Le scrolling est bon, mais les sprites clignotent légèrement, ce qui s'avère très désagréable. Le niveau de difficulté en mode Facile est ridiculement bas, mais en sélectionnant dès le début le mode Moyen ou Difficile, vous pourrez apprécier ce jeu plusieurs semaines. Streets of Rage est un petit jeu bien réalisé et finalement très amusant.



**EDITEUR : SEGA**  
**PRIX : C**

**DISPONIBILITE : IMMINENTE**  
**DIFFICULTE : FACILE**  
**NOMBRE DE VIES : 3**  
**OPTION CONTINUE : 5**  
**NIVEAUX DE DIFFICULTE : 3**  
**CONTROLE : CORRECT**



## PRESENTATION 77%

Une jolie séquence animée vous présente les différents protagonistes ainsi que la difficile mission qui leur a été confiée.

## GRAPHISMES 65%

Les graphismes sont fins et détaillés. Cela manque tout de même de couleur.

## ANIMATION 68%

Le scrolling est fluide et l'animation rapide, mais le nombre de positions pour chaque personnage est trop réduit...

## BANDE-SON 70%

La musique, agréable, est soutenue par les bruitages, simplistes mais explicites.

## JOUABILITE 86%

Votre héros répond à vos sollicitations et réalise des prises complexes.

## DUREE DE VIE 52%

Un joueur moyen finira le jeu en mode Facile en quelques heures. En mode Difficile, il durera plus longtemps...

## INTERET 72%

Streets of Rage sur Master Sytem est un jeu agréable et varié, même s'il souffre d'une trop grande facilité.



# MICRO KID'S

**avec TILT et**

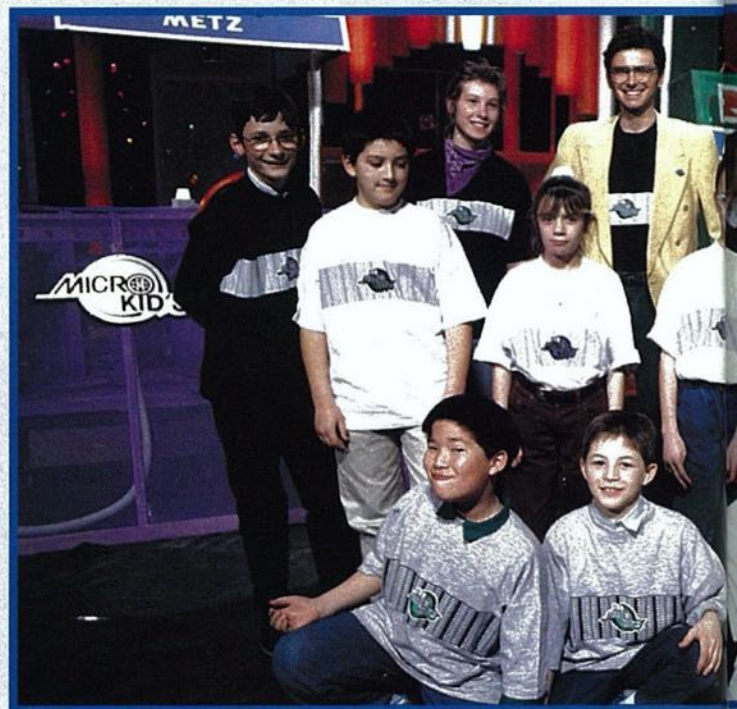
**CHAQUE SEMAINE DES CADEAUX A GAGNER**

**Grand concours  
de création graphique**

**A vos pinceaux,  
à vos souris !**

**A vous de créer la mascotte de Micro Kid's**

**S**ous le haut  
patronnage du  
MINISTÈRE DE L'ÉDUCATION  
NATIONALE, de la CULTURE et L'INA,  
MICRO KID'S lance un grand concours de  
création graphique, en collaboration avec  
TILT et CONSOLES +. Deux catégories sont en  
lice : les « juniors » (de 0 à 15 ans) pourront  
travailler sur tous supports, les « seniors » (à  
partir de 16 ans) devront absolument propo-  
ser des créations assistées par ordinateur.



**Le dimanche**

**SUR**

**France**

**3**

**Créateurs,  
Envoyez-nous  
vos Fanzines.**

Micro Kid's est produit par France 3 et les productions Richard Joffo, avec une réalisation d'Alfred Elter, en coll

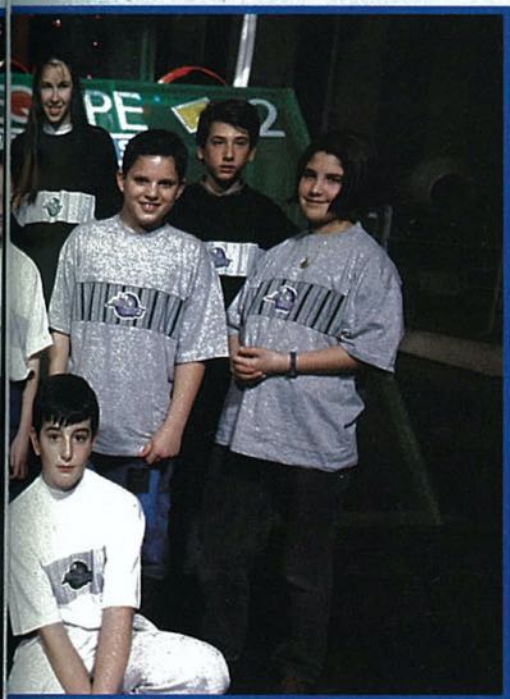
**TILT**  
MICROLOISIRS

**CONSOLES** +



# UR FRANCE 3 CONSOLES+3

DES CONSOLES, DES JEUX, DES «GOODIES»...



**T**out  
sur l'actualité  
consoles et micros, des  
reportages, des interviews,  
ainsi que le match des cham-  
pions, le fanzine de la semaine,  
des démos, et les mascottes sélec-  
tionnées pour le grand concours de  
création graphique. Vous y retrou-  
verez les plus célèbres program-  
meurs, graphistes, scénaristes et  
journalistes de l'univers !



## Vos Démos nous intéressent.

Pour participer aux concours organisés par MICRO KID'S,  
renvoyez ce bon à : Tilt Micro Kid's, 9-13, rue du Colonel Pierre-Avia,  
75754 Paris Cédex 15.

Je désire participer au match des champions :

Nom : ..... Prénom : ..... Age : .....

Adresse : .....

Code postal : ..... Ville : ..... ☎ .....

Machine : .....

opération avec les équipes de Tilt, Consoles + et PC review, avec le soutien de Micromania, du C.N.C. et du ministère de la Culture.





**C**onsoles+ doit-il être rebaptisé *Flippers+* ? A quand une rubrique de cuisine (le moineau à l'ail par Wieklen), d'astrologie (santé: ne touchez pas à votre console aujourd'hui, vous êtes trop photosensible) ou d'économie ("Sega et Nintendo ont décidé de fusionner leurs activités pour mieux éliminer toute concurrence...") ? Songez que, comme nous, vous auriez cédé à la tentation. On y est donc allés, et en bande. Récit d'une compétition au sommet.

## COMMENTAIRE



MARC

Je n'ai guère eu de chance sur le flipper Street Fighter II. Axel, lui, est béni des Dieux, et c'est d'autant plus écœurant qu'il n'a aucune technique. Il faut le voir taper sur les boutons du flipper comme un furieux, se déhanchant ridiculement en tous sens comme si ses gesticulations pouvaient agir sur la bille. Robby et Wieklen, par contre, se débrouillent très bien. En tout cas, Street Fighter II est simple et amusant, avec un plateau conçu pour satisfaire les débutants (Axel) comme les pros. La bande sonore est fidèle au jeu, ce qui ravira les fans. Ce n'est pas un must (ma préférence va à l'ancien Eight Ball Deluxe) mais il permet de passer de bons moments, surtout si on connaît le jeu sur console.

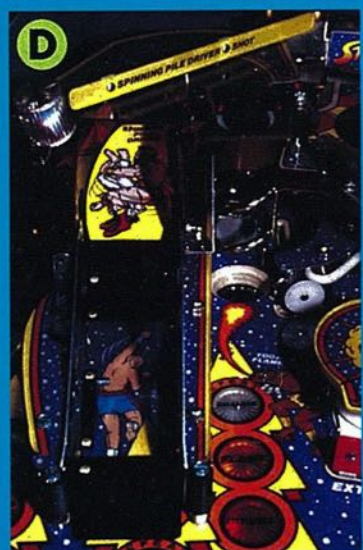
## COMMENTAIRE



WIEKLEN

A en croire Axel, il est le meilleur joueur du monde. La réalité est moins reluisante. Quand Virtua Racing a été installé dans la salle d'arcade du coin de la rue, Robby, Marc et Axel sont allés tester ce jeu, et, du même coup, le flipper SF II. Quelques jours plus tard, arrive Axel qui, fier comme un paon, nous défie sur ces deux jeux ! Il en riait à l'avance ! Résultat, c'est moi qui ai fait le meilleur score au flipper (170 000 000 !), et j'ai gagné trois parties sur cinq à Virtua Racing... Mais parlons du jeu : SF II est excellent, varié et pas trop difficile. Mais est-il supérieur à un bon vieux Bally (comme Silver Ball Mani) ? Je ne sais. De toute façon, moi, j'adore...

Avant de pouvoir atteindre Sagat, il vous faudra venir à bout de Zangief le Russe. Une fois celui-ci vaincu, la rampe se relèvera pour laisser le passage jusqu'au boxeur Thai.



**Q**uand l'un des leaders de l'univers du flipper acquiert la licence du meilleur jeu de combat du monde, cela donne le flipper Street Fighter II de Gottlieb. Comme dans la version arcade, il faudra venir à bout de tous les combattants de SFII pour devenir LE champion du monde. Pour battre Guile, Chun Li ou Ken (il n'en manque pas un), il faudra envoyer la bille dans un trou, pour d'autres, monter une rampe ou toucher une targette. Il est nécessaire de les vaincre tous au moins deux fois si vous voulez inscrire votre nom et devenir le maître des Street Fighters. La bande sonore du flipper reprend tous les bruitages du jeu d'arcade, et c'est avec un plaisir sans mélange que nous avons entendu Ken hurler son "Ho Yu Ken !" légendaire. Vous l'aurez compris, en confiant l'adaptation de SFII à Gottlieb, Capcom n'a pas raté le coche. Le flipper est génial et fait honneur à ses homologues arcade et console.

Juste en dessous de Ken se trouve l'anneau de Chun Li. Si vous mettez la bille en jeu au moment où Chun Li dit "Shoot", vous avez toutes les chances de toucher la cible inscrite sur le panneau d'affichage des scores. Suivant la précision de votre tir, vous obtiendrez jusqu'à 30 millions de bonus. Pour les récolter, il faut cependant toucher rapidement cet anneau avec le flipper latéral gauche.





# STREET FIGHTER II

# ARCADE

## COMMENTAIRE



AXEL

On me sur-  
nomme le Bison  
du flipper. C'est  
bien simple, à  
chaque partie,  
je claque! Marc  
est tellement  
dégoûté qu'il  
me laisse jouer  
ses billes. Le  
jeu est riche en  
événements,  
bonus et bons

coups à tenter. Il est assez  
simple d'envoyer la bille à  
l'endroit désiré, et seul Robby  
n'a pas encore compris com-  
ment on faisait. Après avoir in-  
scrit mon nom sur Addam's  
Family, j'attends, modeste et  
serein, celui qui battra mon  
record de parties claquées  
d'affilée.

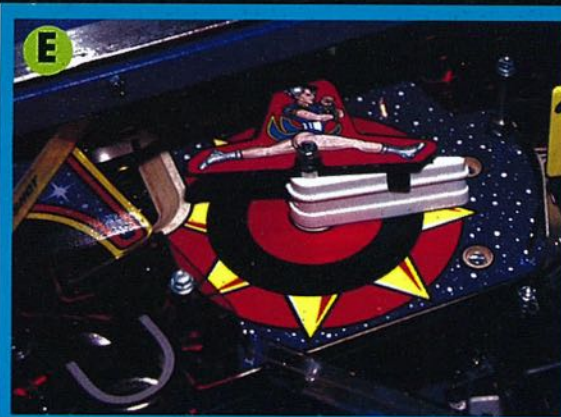
## COMMENTAIRE



ROBBY

Bien que  
n'étant pas spé-  
cialement fan  
du jeu Street  
Fighter II, je n'ai  
pu résister à  
l'invitation de  
mes acolytes  
qui partageaient  
"secouer" le  
flip SF II. Malgré  
mes scores  
assez minables,

je dois avouer que j'ai trouvé ce  
flipper plutôt étonnant. On y  
retrouve tous les éléments du  
célèbre jeu, notamment ses  
musiques et les cris des per-  
sonnages. Aussi défoulant que le  
jeu SNIN!



*Chun Li et  
Guile sont les  
plus difficiles.  
Pour Guile,  
vous devez  
toucher une  
cible cinq fois.  
Chun Li utilise  
son attaque de  
l'hélicoptère (le  
flip tourne sans  
cesse) pour  
empêcher la  
bille de passer.*



*Si vous battez  
un adversaire,  
vous pouvez  
entrer dans le  
Stage Bonus  
de SFII: un  
mini-flipper  
incrûsté sous  
le plateau  
central compo-  
sé d'une voi-  
ture qu'il faut  
détruire.*



*Honda est l'un  
des guerriers  
les plus faciles  
à vaincre. Il  
n'existe aucun  
obstacle entre  
lui et les flips.*



*Mister Bison, le  
boss final de  
Street Fighter  
II, n'a pas  
bénéficié d'un  
traitement de  
faveur: il est  
aussi facile à  
abattre que  
Blanka ou  
Dhalsim.*



*Les cibles sont  
rares dans le  
flipper SFII.  
Pourtant, la  
présence de  
nombreux  
trous qui font  
office de  
"trappes" (la  
bille resurgit  
alors à un  
autre endroit)  
lui confère un  
intérêt tout  
particulier.*



# ARCADE

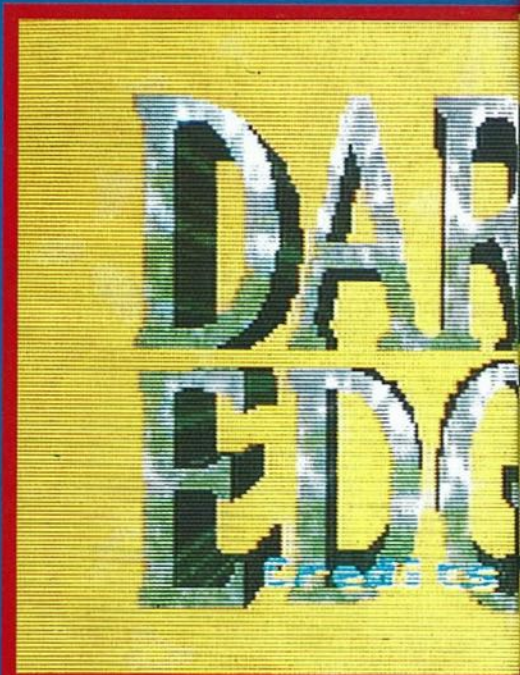


Après le Virtua Racing, Sega reste au top niveau de l'arcade ! Dark Edge, unique en son genre, est un jeu de combat hallucinant en 3D. A quand de tels jeux sur la console

Sega 32 Bits ? Taïto Cup Final est un jeu de foot dédié à tous les sportifs en pantoufles, autant vous dire que toute l'équipe de C+ était au rendez-vous !



Pour se défendre, il suffit de mettre la manette dans la direction à laquelle le personnage tourne le dos. Ici, c'est à gauche pour le joueur de gauche.



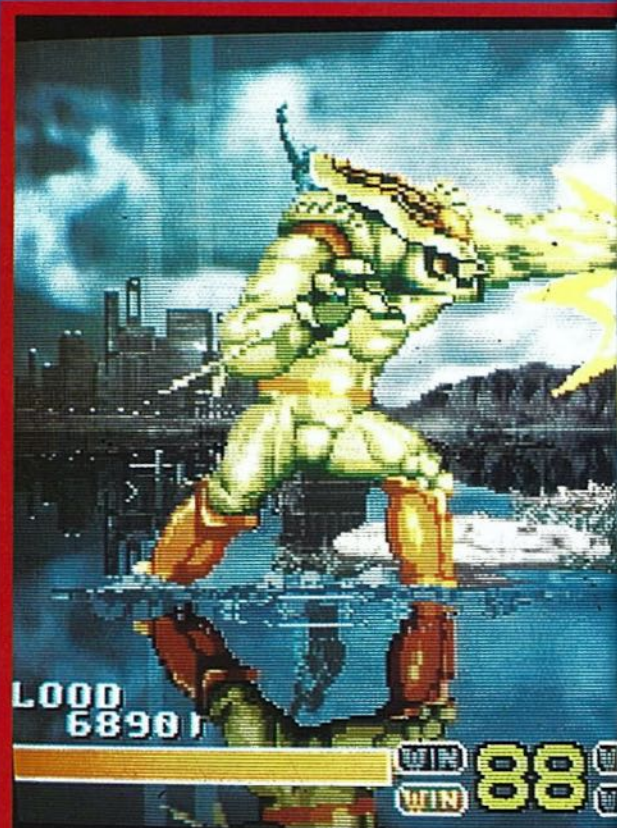
Blood envoie Chud valdinguer au premier plan. Celui-ci retombera dans les marais comme une enclume, produisant au passage une gerbe de boue.

## UN REALISME SAISSANT

Regardez bien les images : l'action ne se résume plus à de simples combats en premier plan, avec un joli décor de fond pour en mettre plein la vue. Dans Dark Edge, les batailles se font sur une aire de jeu en trois dimensions. Le sprite du combattant est détaillé sous toutes les coutures (devant, derrière, de côté) et sa taille varie en fonction de sa position, pour simuler l'effet de profondeur. Il est difficile de s'en rendre compte sur les photos mais quand vous voyez les personnages bouger sous vos yeux, c'est d'un réalisme saisissant !

## CINQ BOUTONS ET UNE TONNE DE COUPS SPECIAUX

Six personnages sont disponibles. Leur look et leurs pouvoirs ont été soigneusement étudiés. Cinq boutons permettent de lancer des coups de pied et de poing plus ou moins forts et de parer. Quel que soit le mouvement opéré avec la manette, les combattants se feront toujours face, ce qui permet de se déplacer dans toutes les directions sans tourner le dos à l'ennemi. Les coups s'opèrent de la même manière que ceux de SFII. Entre les missiles, les rafales de mitrailleuse, les éclairs d'énergie et les prises de catch, on ne sait plus que choisir. Très impressionnant visuellement et très jouable, Dark Edge dispose d'une génération d'avance sur ses concurrents. Un pas de plus dans le domaine des jeux de combat.



Quelle que soit la position de votre personnage, l'action reste claire et jouable. Un tour de force qui fait de Dark Edge un jeu excellent.



Bien sûr les sprites manquent de finesse en gros plan, mais quand même, quel tour de force ! Il faut voir le jeu tourner pour y croire.





*Goliath vient d'éviter le missile de Yeager en se baissant. Quelle que soit leur position, les deux personnages se feront toujours face.*



*Goliath vient de se prendre une rafale de mitrailleuse lourde! Observez le reflet des protagonistes dans l'eau. Quel réalisme!*



*Choisissez entre six personnages. Cela va de la frêle jeune fille très agile au Mongol équipé d'un exosquelette surpuissant, en passant, bien sûr, par le quidam armé jusqu'aux dents.*

*Blood vient de régler son compte à Yeager. La barre d'énergie en bas indique la force vitale des joueurs.*

## CARTE JAMMA 32 BITS: UNE REVOLUTION

Sega n'a pas lésiné sur les moyens pour créer Dark Edge: un CPU 32 bits et une flopée de coprocesseurs ont permis de faire un jeu de combat différent de Street Fighter II et de tous les clones qui copient outrageusement son système de jeu. Les copies de SFII se contentent de changer le look et les attaques des personnages pour acquérir un semblant d'originalité. Dark Edge, lui, va beaucoup plus loin...

*Chaque combat se déroule en deux manches gagnantes.*

## DES TACTIQUES DE COMBAT INSOUÇONNEES

Ce nouveau mode de combat chamboule toutes les tactiques élaborées pour les jeux "à la Street Fighter II". Par exemple, si Yeager vous envoie un missile, vous pouvez faire une parade en mettant la manette en arrière, mais aussi faire un pas de côté pour l'éviter.



*Une des tactiques du jeu consiste à se placer devant son adversaire pour empêcher l'autre joueur de voir son personnage.*





# ARCADE

## LE JEU DE FOOT LE PLUS FUN DU MOMENT

Des jeux de foot en salle d'arcade, il y en a une flopée. Ils se suivent et se ressemblent, même si certains d'entre eux se détachent du lot grâce à une excellente jouabilité ou à des graphismes améliorés. Taïto Cup Final est différent des autres jeux de foot. Bien sûr, il ne change aucun principe fondamental (un match de foot reste un match de foot) mais quelques options assez délirantes et une ambiance très beat-them-all le distinguent nettement des cartes Jamma du même genre.

## BANANA SHOOT, SUPER SHOOT ET HYPER RUN!

Au rythme des prouesses que vous accomplissez au cours du match, vous accumulez un certain nombre de points. Ainsi, quand un des goals se retrouve en possession de la balle, ou lors d'une remise en jeu, il est possible "d'acheter", avec les points que vous aurez glanés durant le match, des super-pouvoirs. Au nombre de sept, ces pouvoirs permettent soit d'augmenter la force de votre équipe durant un temps limité, soit de bénéficier d'un super-tir, comme le Banana Shoot (qui est évidemment l'option préférée de Banana San, l'homme aux mollets d'acier). Dans ce dernier cas, vous aurez droit à une petite animation qui montre votre joueur dans un superbe numéro d'acrobatie, et le ballon filera tout droit dans le but adverse, le goal ayant rarement une chance d'arrêter votre tir.

## JEU DE FOOT OU BEAT-THEM-ALL?

Même si, en de rares occasions, l'arbitre sort des cartons jaunes, voire rouges, les joueurs n'hésitent pas à se faire de petites gâteries dignes des meilleurs combats de catch. L'attaquant vedette vient de franchir mes lignes de défense? Pas de problème, je lui fais un petit plaquage comme au football américain et s'il a le malheur de se relever, il aura droit à un bon coup de genou en pleine poire à moins qu'un bon direct du gauche suffise à le calmer. Tout l'art du football consiste à faire une faute quand l'arbitre est trop loin pour la voir, n'importe quel bon joueur vous le dira.

## EN CONCLUSION...

Avec une ambiance très décontractée, Taïto Cup Final est très divertissant. Les options donnent du piment aux matchs et de nombreuses petites animations annexes apportent une touche humoristique, chose malheureusement trop rare dans les jeux d'arcade. Malgré tout, la simulation de football est bien réalisée, elle privilégie l'esprit d'équipe et permet de faire quelques belles "papinades". Un jeu complet qui a le mérite de ne pas trop se prendre au sérieux.

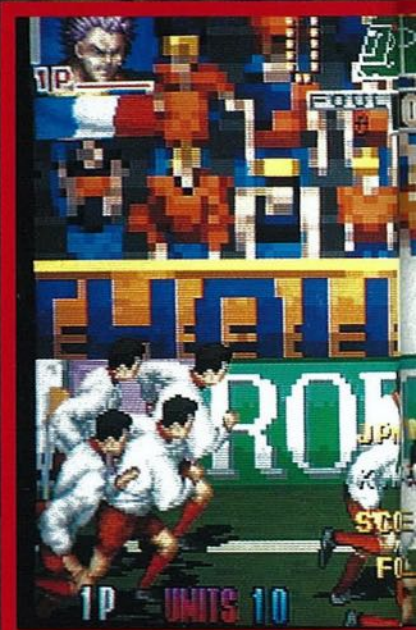
# TAÏTO CUP



Autre scène de victoire: les joueurs viennent se jeter sur l'auteur du but pour de virils embrassements.

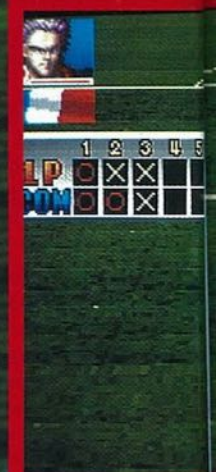


Oups, le goal vient de se prendre un Super Shoot! La force du tir le fait reculer jusque dans ses cages: il y a but!



Le Japon vient de marquer un but, les joueurs s'empressent de faire un tour d'honneur devant la foule en délire.

Le tackle est encore le moyen le plus "légal" de prendre la balle à son adversaire. Pour les plus teigneux, il y a le coup de genou.





## LES SORTIES OFFICIELLES

Titre du jeu

Editeur

MD

HARDBALL III

ACCOLAD

TINY TOON

KONAMI

INTENDO

NHLPA HOCKEY 93

E.ARTS

F1 SUPER DRIVING

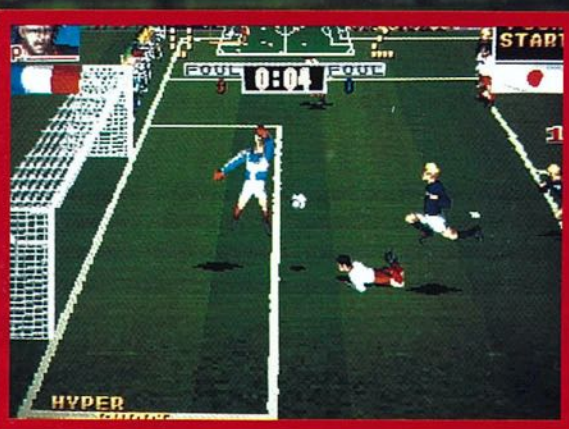
ALTRON

WING COMMANDER

exploser  
sa joie!



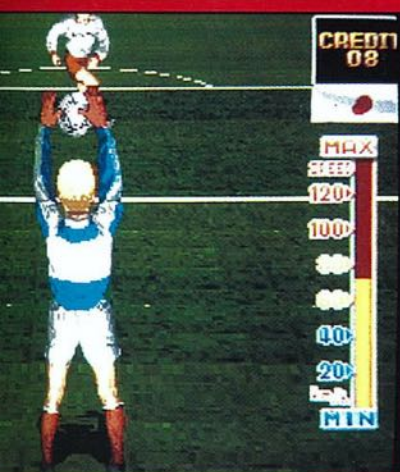
Quel arrêt du goal français! Remarquez la position de l'attaquant japonais en arrière-plan: c'est le résultat d'une défense "musclée" de la part des Français.



L'attaquant japonais s'élance. La détente du goal français permet de dévier le ballon en corner!



Le joueur s'apprête à faire un centre, les photographes de Consoles + sont là!



L'Hyper Shoot dans toute sa splendeur! Non, ce n'est pas Street Fighter II!

Durant les tirs au but, une jauge de puissance permet de mesurer la puissance de votre tir. On peut choisir entre trois directions pour la trajectoire de la balle.



C'est, entre autres, au cours des remises en jeu que vous pouvez acheter des super-pouvoirs. L'Hyper Shoot est ravageur!



NOM : **Killer**

PRENOM : **Ze**

AGE :  
**Z'êtes de la police ?**

PROFESSION :  
**Bougez pas, je cherche...**

Deux des daubes que j'ai sorties de la poubelle des softs vaguement inspirés de films... A propos, moi z'aussi, mais bof! Ces derniers temps, j'ai d'avoir la cerise. Allez savoir pourquoi, faut côté de moi s'installe pour bouffer ses pop de bruit qu'un 747, ou qu'un abruti balance des commentaires de médecin légiste sur la des nibards de l'héroïne. Y a aussi ceux qui sentent mauvais, ceux qui se lèvent pour pisser... quand c'est pas les Jackson Five au grand complet qui viennent se vautrer juste devant vous avec leurs moumoutes de 30 étages sans ascenseur! Hé les gars, on est pas chez mémé! Z'êtes pas devant la télé! J'vous préviens, les empêcheurs de m'en rond... the next time que vous irez faire les marioles dans les obscures, je serai là, tapi dans l'ombre, une tronçonneuse dans chaque main... A bon étripeur, salut!

TO CT



Autre scène de victoire: les joueurs viennent se jeter sur l'auteur du but pour de virils



## ALIENS VS PREDATOR

d'Activision sur Super Nintendo.

Cette espèce de croisement entre une langouste et Bob Marley n'est autre que le vilain chasseur extraterrestre de Predator!

Certains ne savent plus quoi faire pour amasser du fric... Recette: on prend un vilain extraterrestre, Predator, par exemple, et on l'envoie démolir le citron de bestioles gluantes, tiens, du genre de celles qui traînaient dans un autre film, "Alien". On récupère les routines d'un jeu de castagne de douzième zone, on lie le tout avec un scénario foireux. Résultat: une espèce d'étron lent, inintéressant et injouable! Quand on sait que le même éditeur travaille déjà sur un Robocop contre Terminator, on peut craindre le pire... A quand Dark Vador contre Monsieur Spock ou Anne contre Jordy?



## SUPERMAN

de Virgin Games sur Game Gear.

Ce Superman bedonnant arrive à peine à décoller du sol et s'avère incontrôlable... Comme titre, je propose Superman bourré.

Non content de sortir dans la rue avec un pyjama ridicule (et légèrement rétréci au lavage), le sieur Superman volette péniblement et passe son temps à s'écraser lamentablement au pied des buildings (le contrôle au joypad est réellement foireux). Ce minable n'est même pas foutu de planer et de balancer un coup de poing en même temps. Pire, il se cogne aux murs alors que ses ennemis passent au travers! De plus (on devrait dire de moins...), vos deux vies disparaissent en exactly vingt secondes et les programmeurs, radins, n'ont prévu qu'une seule option Continue. Vraiment les gars, c'est la super-honte, j'ai jamais vu un truc aussi injouable!



## DOUBLE CLUTCH

de Sega sur Megadrive.

Si ça, c'est une course de voitures, moi je suis Julia Roberts!

Pour vous donner une idée, cette course de bagnoles est à peu près aussi affligeante que le film "Jours de Tonnerre" avec Tom Cruise, le nabot au sourire d'évier détartré. Tous les niveaux se ressemblent (les programmeurs se sont contentés de retourner les tracés pour faire plus "varié"). Pas grave, de toutes façons, vous vous endormirez avant le deuxième virage!



# LES SORTIES OFFICIELLES DU MOIS

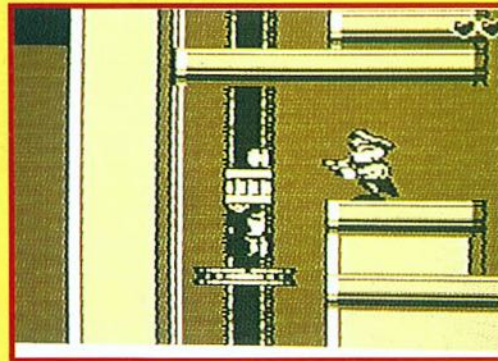
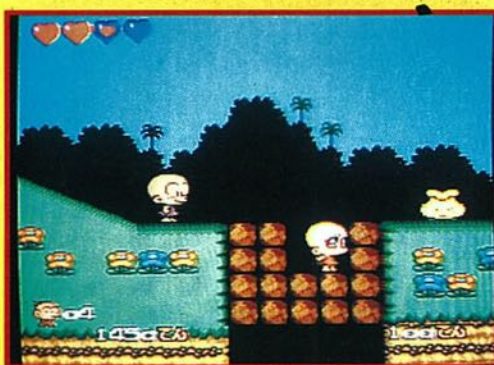
## SUR VOS ECRANS

	Titre du jeu	Editeur	Distributeur	Genre	C+
MD	HARDBALL III	ACCOLADE	SEGA	SPORT	N°19 : 86%
	TINY TOON	KONAMI	SEGA	PLATES-FORMES	N°19 : 93%
SUPER NINTENDO	NHLPA HOCKEY 93	E.ARTS	LUDI GAMES	SPORT	NP* : 88%
	F1 SUPER DRIVING	ALTRON	BANDAI	SPORT	NP* : 70%
	WING COMMANDER	MINDSCAPE BANDAI		SIMUL.	N°17 : 71%
	TINY TOON	KONAMI	BANDAI	PLATES-FORMES	N°16 : 91%
	THE CHESSMASTER	MINDSCAPE BANDAI		ECHEC	N° 21 : 71%
	KING'S ARTUR WORLD	JALECO	BANDAI	AVENTURE	NP* : 86%
GB	BLUES BROTHERS	TITUS	BANDAI	PLATES-FORMES	N°19 : 90%
NG	3 COUNT BOUT	SNK	GUILLEMOT INT.	CATCH	N°21 : 94%
LYNX	POWER FACTOR	ATARI	ATARI	ARCADE	N°19 : 85%
	DINOLYMPICS	ATARI	ATARI	ARCADE	N°18 : 92%
NEC	PC KID 3	HUDSON	SODIPENG	PLATES-FORMES	N°20 : 91%
	JIM POWER	MICROWOR	SODIPENG	PLATES-FORMES	N°21 : 76%



Tiny Toon (Megadrive)

PC Kid 3 (PC Engine)



Blues Brothers (Game Boy)



Vous avez vu comme il fait beau ? Le soleil arrive droit sur mon bureau (c'est gênant pour taper un texte, mais c'est si agréable que je supporte...). Il me dit: "Va voir dehors, j'y suis." Depuis que je suis installé ici (mais si, vous savez bien, j'ai déménagé il y a trois mois...), je n'ai pas encore eu le temps d'aller me promener plus de quelques minutes dans la forêt qui borde mon petit manoir. Désolant, non ? Bon, c'est décidé, dès que j'ai fini de

répondre à vos lettres, j'y vais ! Autre chose : envoyez un petit mot gentil à Axel. Il a voulu adopter mon troll (mais si, vous savez bien, celui qui se prend pour un elfe). Il est très affectueux, mon troll, et il a voulu monter sur les genoux de son nouveau maître pour lui faire un câlin. Vous imaginez le résultat. Axel a beau être costaud, il en souffre encore. Tiens, à propos, si vous voulez adopter un troll très affec-

tueux (mais un peu lourd)...  
Wieklen le dwarf  
le plus grand des dwarfs

P.S. : Quelques lettres d'un genre nouveau sont arrivées à la rédaction. Pour résumer: "Vous sous-notez les jeux SNIN" (ça passe) suivi de "La MD c'est de la merde" (c'est idiot) et enfin "vous êtes des cons" (c'est faux). Je n'en ai recensé que deux, mais ce sont les premières lettres vraiment graves que je reçois depuis les débuts de Consoles+

(c'est le printemps qui vous fait ça ?). Leur grossièreté les a propulsées directement vers la poubelle. Qu'on se le dise...

P.P.S. : J'ai reçu beaucoup de témoignages de "non-épileptiques", mais certains d'entre vous ont-ils eu des problèmes d'épilepsie avec les jeux vidéo ? N'hésitez pas à m'en parler. Je suis sûr que cela intéresse beaucoup de monde.

## GRILLE ?

J'aimerais que ma lettre soit publiée, car je tiens à dénoncer quelque chose qui m'a énormément choqué quand j'en ai été la victime [sic]. J'étais en train de jouer à Wing Commander (version américaine) avec la Pro Action Replay sur ma Super Nintendo quand, tout à coup, il y a eu un petit bruit et ma console s'est éteinte. Je téléphone au service après-vente de Nintendo, et la première question qu'on me pose est: "Etiez-vous en train de jouer à un jeu étranger avec un adaptateur?"

Là, je tombai des nues. Etait-ce Madame Irma qui lisait dans mes pensées ? Non, c'était un employé de chez Nintendo. Effectivement, je n'étais pas le premier à qui cela arrivait, et cette personne m'a expliqué que les jeux américains

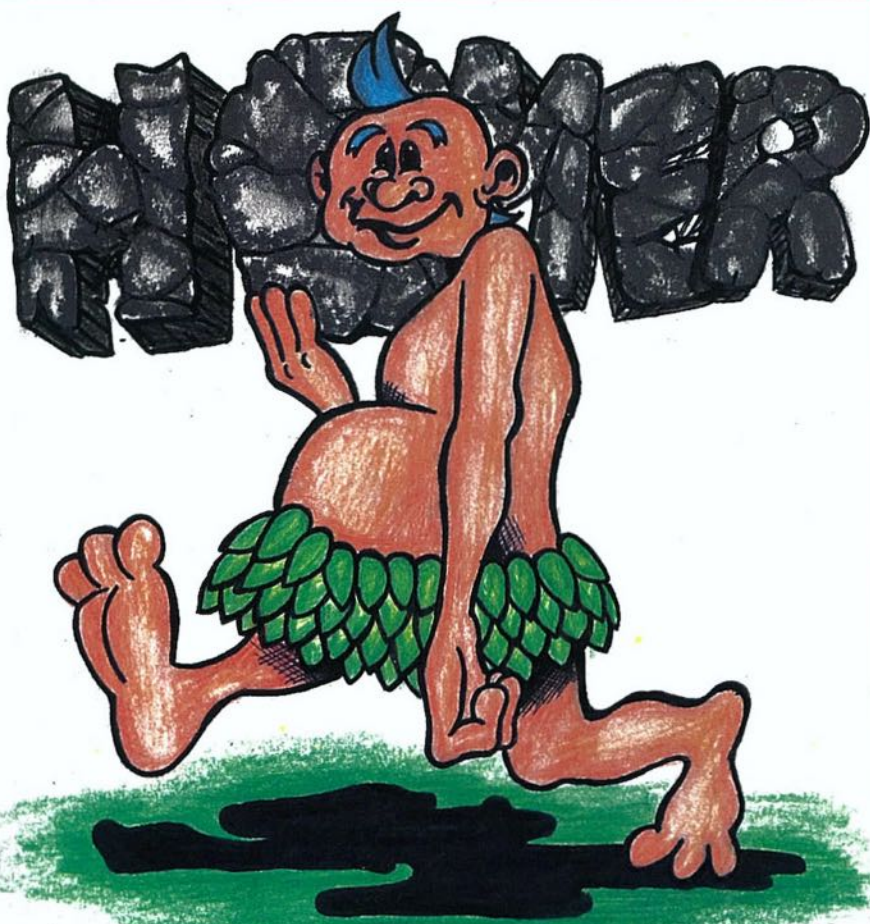


Thierry Hermant

## WIEKLENix...



# COURRIER



Thierry H.

n'étant pas de la même puissance que les nôtres, l'adaptateur devait condenser les données, ce qui usait le fusible au point de le faire griller. Alors, maintenant, avec mes jeux américains, j'ai vraiment l'air c..., et je voudrais savoir ce que je dois en faire.

**Jojo le cafteur**

Oh! oh! Des cartouches de puissances différentes? Des SNIN qui grillent avec des cartouches américaines? Mais c'est la première fois que j'entends parler d'un tel problème! Sans vouloir mettre en doute la parole de ce monsieur du service après-vente de Nintendo, je me demande comment une telle chose a pu ne pas parvenir jusqu'à mes oreilles... Alors, comme ça, chaque fois que je joue à un jeu américain (ce qui est fréquent) sur ma SNIN, je risque de la griller... J'ai un gros doute... Depuis le temps que j'utilise des dizaines de jeux de toutes provenances pendant des heures et des heures d'affilée, n'aurais-je pas dû griller ma console dix fois? En fait, il y a une seconde possibilité. Mais j'aurai besoin de vos témoignages pour être sûr de mon fait. Pour ceux qui ont "grillé" leur console (avec un jeu américain, japonais ou français): vous a-t-on posé la même question, et, dans le cas où c'était

avec un jeu français, quelle explication vous a donné Nintendo? L'enquête suit son cours...

**L'inspecteur Wieklen**

## LANGAGE

Salut Wieklen, le plus giga-génial des nains de toute la galaxie.

- 1) J'adore les jeux vidéo, mais je ne connais que peu de mots (Mega-CD, etc.). Pourrais-tu m'expliquer, s'il te plaît, ce qu'est un sprite, ce qu'est la fluidité d'un jeu?
- 2) Dernièrement, je t'ai envoyé une lettre. En novembre, décembre, janvier et février, je t'ai envoyé des petites annonces, et rien n'est paru. Pourquoi? J'espère que celle-là va passer!
- 3) Robby est rédacteur en chef adjoint. OK. Mais toi, qu'es-tu?
- 4) Quel est ton jeu de basket préféré sur Megadrive?
- 5) J'ai commandé Road Rash 2 sur MD. Je voudrais que tu me dises ce que tu en penses: ai-je fait un bon choix?
- 6) Je pense que c'est idiot de s'acheter une SNIN juste pour avoir Street Fighter II, puisqu'il va sortir sur MD (mais quand?). Et toi, qu'en penses-tu?

**Mathieu**

- 1) Un sprite est un petit dessin qui, déplacé à l'écran, donne l'impression d'un mouvement ou d'une animation (vaisseau, monstre, personnage, etc.). Quand tu joues à Thunderforce II ou III, ton vaisseau est un sprite, les monstres sont des sprites et les boss de fin de niveau sont composés de plusieurs sprites. Scrolling fluide = défilement de l'écran sans saccade. Toujours dans TFII, l'écran défile sans à-coup, c'est un scrolling (défilement) fluide.
- 2) Désolé, mon grand, mais je reçois plusieurs centaines de lettres par mois, accompagnées de quelques milliers de PA. Impossible de tout passer en une fois. Mais tu vois, avec un peu de

perseverance, on arrive à tout, même à passer dans Consoles+!

3) Journaliste. Tu veux plus de

chez moi (mais je ne suis pas un très bon pigiste: je suis presque tous les jours à la rédaction). Si tu veux absolument me donner un titre, mettons que je suis "testeur" et "responsable du courrier" (ça sonne bien, non?).

4) J'aime pas le basket (non mais des fois, poser cette question A UN NAIN!).

5) Je n'ai pas essayé le 2, mais le premier était très sympa.

6) Oh! oh! Tu as sans doute raison, mais je vais quand même faire deux petites remarques. La première, c'est que j'attends la version MD pour juger. On peut déjà s'attendre à ce que les couleurs soient moins nombreuses que sur SNIN, mais le jeu peut disposer d'autres qualités (rapidité, par exemple) en compensation. La seconde, c'est que j'apprécie les jeux MD en général et SFII sur SNIN. Et, jusqu'à présent, j'étais assez tiède à l'égard des jeux Neo Geo. En

un mois, deux jeux Neo Geo fabuleux sont arrivés: Fatal Fury II et World Heroes II. Ils détrônent tous deux SF II (c'est la guerre des "II"! Si seulement les jeux Neo Geo étaient moins chers! Je vais peut-être finir par en acheter une quand même, finalement...

**Wieklen-qui-ne-veut-surtout-pas-entendre-parler-de-basket**

## NIN

Salut Wieklen, le plus grand des nains! Ne nous attardons pas sur les compliments, sache seulement que ton mag est "méga-cool-over-kill-à-mort"

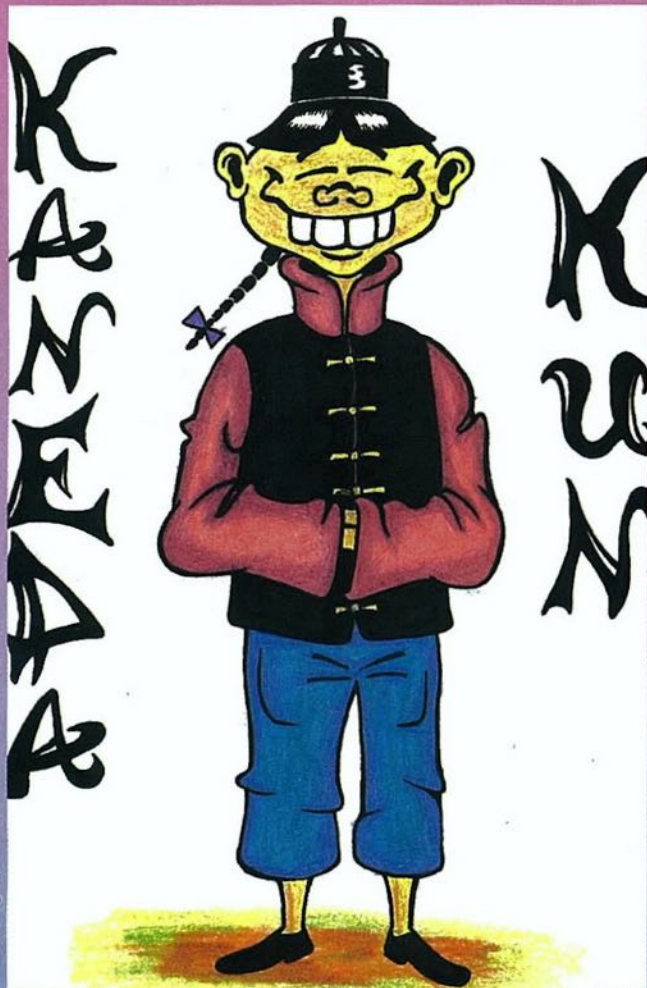


précision? Je suis ce qu'on appelle un pigiste: je travaille en théorie

Thierry H.



# COURRIER



Thierry H.

"L'autre", alias Bana-na, sera flatté d'apprendre que sa créativité linguistique fait des émules.

- 1) Au hasard: la première s'allume sur l'arrière et l'autre sur le côté? Non? Heu... Je vois pas... Ah! si, les boutons ne sont pas de la même couleur!
- 2) Huit. Mais quelle importance? Ses jeux ne sont-ils pas géniaux?
- 3) Non.
- 4) Krusty's et Prince. Ce sont deux jeux géniaux, très grands, super quoi!
- 5) Je ne vais pas recommencer à donner des listes de jeux!

Passons... Juste un petit jeu très sympa sur GB: Megaman III est vraiment très bien.

6) Pas de chance, je n'ai pas répondu SF II! Blague à part, SFII est un excellent jeu, sur lequel j'ai passé beaucoup de temps; mais j'ai bien du mal à m'y remettre après avoir joué à Fatal Fury II (et maintenant à World Heroes II). Je vous dis ça avec un brin d'amertume: je tombe moi aussi dans le piège des jeux chers et superbes de la console de SNK. Et je sens — je sais — que je finirai par l'acheter. Malgré toutes mes critiques concernant le prix des jeux... J'ai honte...

7) Même les bonnes choses ont une fin. Mais ne t'inquiète pas, avec les CD et les consoles 32 bits, on va pouvoir recommencer (non, je rigole...).

8) Que je sache, le projet est juste en suspens: Nintendo attend qu'un écran couleur peu cher et de bonne qualité soit disponible.

9) Zut! il n'y a pas de "9)". Sc'usez, j'étais parti sur mon élan...

Wieklen le distraît

comme dirait l'autre... Passons aux questions:

- 1) Quelle différence y a-t-il entre une Atari 2600 et une Combo AV? (Non, je rigole...).
- 2) Combien de "bits" possède la Game Boy?
- 3) As-tu déjà joué à la version arcade d'Astérix? Si oui, comment la trouves-tu?
- 4) Que me conseilles-tu sur Game Boy? Entre Prince of Persia, BC-Kid, Looney Tunes et Krusty's Super Fun House?
- 5) Quels sont tes trois jeux préférés sur Super Nintendo? Sur Game Boy?
- 6) Je suis sûr que tu vas me répondre Street Fighter II sur SNIN (j'aime pas trop ce sigle). Le trouves-tu si génial que ça? Je trouve que les sprites sont petits, et qu'on s'en lasse vite. Dans le fond, je lui préfère des jeux comme Zelda III, Super Mario World ou encore Castlevania IV...
- 7) Pourriez-vous arrêter la polémique dans C+ entre Sega et Nintendo?
- 8) Enfin, sais-tu si Nintendo a arrêté le projet de la Game Boy couleur?

Guillaume le Nintendo-Segateur fou!

## ON LA PASSE QUAND MEME...

Cher Wieklen, je suis furieux! C'est une arnaque! Je trouvais super sympa de réaliser un mag' réservé à la Super Nintendo/SNES/SFC. Dès sa sortie en kiosque, je me suis rué dessus. Et là, BAMMM! La tuile. Dix pages de volées pour une rubrique Game Boy. Savez-vous ce que veut dire "réservé exclusivement"? Toute la pub de Consoles+ n° 18 n'était qu'une sale arnaque. Tu diras à Bomboy que le jour où la Game Boy détrônera la Super Nintendo, moi, j'achèterai une Mega... Me... Megad... Megadrive! Beur! Comment ai-je pu prononcer ce mot insignifiant?

Yannick

Mon cher Yannick, tu as tout faux! Bon, je m'explique. En premier lieu, Super+ est un magazine à part entière et a donc son propre courrier. Je transmets ta lettre, sachant que toute remarque sera la bienvenue. Inutile de m'envoyer votre courrier,

cela ira plus vite s'il est destiné directement à S+. Ensuite, tu connais mes goûts: j'aime tout particulièrement la Megadrive et la Game Boy. Tu as certes le droit de n'aimer que la SNIN (même si je trouve que tu manques quelque chose), mais pas de dénigrer les autres consoles. Bon, tu me le copieras cent fois...

Wieklen-qui-répond-au-courrier-de-C+-pas-à-celui-de-S+

## MICROS ET CONSOLES

J'espère que vous me ferez une petite place dans la rubrique courrier! Bon, je vois que vous avez eu un peu de pitié pour moi (merci!). J'ai appris que Lucas Art avait réalisé la suite du superbe Maniac Mansion, sous le nom de Day of the Tentacle (sur PC). Quand ce jeu sera-t-il converti sur SNES, et quand pourra-t-on voir arriver des jeux comme Alone in the Dark, Inca, Lemmings 2, Indiana Jones IV sur Super Nintendo? J'en ai



Thierry H.



marre de devoir déboursier 600 F pour des jeux qu'on termine en cinq heures!

Pascal

Il fut un temps où les micros et les consoles se partageaient harmonieusement le cœur des joueurs. On jouait sur micro, on jouait sur console. Il y avait même des micros-consoles, comme les Atari 800. Aujourd'hui, je me demande même si vous savez tous ce que sont les "PC", "ST" et "Amiga". Non, bon, j'arrête; je recommençais à délirer doucement. Revenons à ta question. Le problème avec les jeux micros, c'est qu'ils prennent beaucoup de place. Day of the Tentacle doit occuper quelque chose comme 20 Mo (soit 160 Mb!), principalement en graphismes et en musiques (c'est-à-dire, ce qui est difficile à compresser). Seul un support CD permettrait de voir arriver ce genre de jeux sur SNIN. Même Alone in the Dark prend quelque 5 Mo (40 Mb). J'espère que cela va vous donner à réfléchir sur les "10 Mb" ou "20 Mb" glorieusement affichés sur certaines cartouches...

Wieklen le nostalgique

## ARRETEZ LE MASSACRE!

Salut à toi, sublime Wieklen. Tout d'abord je voudrais dire que Consoles+ est vraiment le meilleur mag' de tous les temps. Tout le sommaire est vraiment génial. Seule remarque: la rubrique Killer est trop courte. Le Killer est vraiment génial (toi aussi!), et il faudrait au moins deux pages de plus. Bref, voici mes questions.

1) Est-ce que Street Fighter I va sortir sur SNIN ou sur MD? J'y ai joué en arcade, et il est aussi bien que le II (mis à part le manque de coups).  
2) Stop! Arrêtez le massacre! Pourquoi cette rubrique Game Over? Laissez-nous voir la fin des jeux nous-mêmes, le plaisir est gâché! Arrêtez le massacre tant qu'il est encore temps!

3) Que me conseilles-tu sur SNIN entre Fatal Fury et Ranma 1/2 II?  
4) Est-ce que le Mega CD vaut vraiment le coup?

5) Est-ce que SF II va être aussi bien sur MD que sur SNIN, et pour quand est-il prévu en France?

6) Avez-vous des nouvelles de ce fameux code sur SF II, pour prendre les quatre derniers boss?

7) Il paraît qu'il existe un code pour avoir le niveau 8 de difficulté à SF II.

8) Pourquoi les jeux Nintendo sont-ils si chers (c'est honteux!)? Moi, personnellement, j'achète plus de jeux sur MD que sur SNIN.

Christophe

Evitez de faire trop de compliments au Killer. Il croit qu'il est très méchant, et si vous lui dites qu'il est sympa, il va encore nous faire une crise...

1) Si SF I est "juste un peu moins bien" que SFII, quel intérêt de le sortir? Non, à ma connaissance, il n'est pas prévu.

2) Comme tu as dû le remarquer, cette rubrique traite, plusieurs mois après leur sortie, les jeux réellement coriaces, ceux dont peu de joueurs verront la fin. C'est, je trouve, plutôt sympa comme idée.

3) Ranma. Le problème avec Fatal Fury, c'est que c'est une conversion, alors que Ranma a été créé spécifiquement pour la SFC, et en tire donc mieux parti.

4) A mon avis, pas pour l'instant.

5) Qui sait? J'ai déjà répondu à

cette question dans la lettre précédente...

6) Le code Action Replay, qui est passé il y a quelques numéros, ne fonctionne pas.

Le code "Nature", s'il existe, n'a toujours pas été dévoilé...

7) ... Je vous l'avais déjà dit mais, apparemment, il faut que je recommence: il n'y a pas de niveau 8.

En revanche, quand on utilise le Cheat Mode qui permet d'avoir les mêmes personnages face à face, on peut choisir entre un bleu ou un rouge. Le rouge est un peu plus fort, c'est pour cela que je parlais d'un huitième niveau.

Mais ce n'est pas un véritable niveau...

8) Ces jeux sont chers parce qu'ils se vendent bien. Qu'ils se vendent moins bien et on verra les prix chuter à la vitesse grand X (non, pardon, grand V).

Wieklen tout court

## COURRIER



pour jouer avec tous les jeux Sega en CD. Je crois que je vais acheter une Super Nintendo avec CD-Rom, comme ça, je pourrai jouer aux jeux Nintendo et CD-II!

Jacques

1) Oui, pourquoi? Parce que Sega a encore une fois décidé de diviser le marché en zones, avec le Japon, les USA et l'Europe. Je te rappelle que cela n'avait pas vraiment marché avec la MD elle-même, puisque tous les jeux fonctionnent sur la MD japonaise et qu'une modification mineure de la MD française permet le même résultat. Cette fois-ci, c'est le format des CD qui change, et cela risque d'être plus difficile à modifier... Sega avait déjà annoncé que les 3 formats de CD seraient différents.

Cela permettra par exemple de vendre les CD 100 F au Japon, 300 F aux USA et 600 F en France.

Quant à ton calcul, je pense que choisir un lecteur japonais suffit pour avoir accès à tous les jeux (japonais eux aussi), les jeux américains n'arrivant qu'avec un peu de retard. Mais, si c'est envisageable pour les jeux d'action, seul le lecteur européen (ou américain, si tu lis l'anglais) permettra d'apprécier les jeux d'aventures ou de rôles...

Tiens, pour une fois, la segmentation du marché va peut-être fonctionner...

2) Il est trop tôt pour le dire (d'autant que je suis tout sauf bricoleur). Si quelqu'un trouve une astuce, qu'il nous prévienne! Cela ferait un vrai tabac!

3) Une petite question aux responsables de Sega: si un joueur achète un MCD japonais ou américain, cela fait éventuellement perdre de l'argent à Sega France. Mais s'il achetait ensuite des jeux français (c'est-à-dire s'il n'y avait pas trois formats différents), cela ne compenserait-il pas largement cette perte? Bon, je sup-

## MEGA-CD

1) Ma Megadrive française couplée à un Mega-CD japonais n'accepte que les jeux japonais, pas américains. Pourquoi?

2) Quel circuit changer ou trafiquer pour que mon Mega-CD accepte les jeux américains?

3) Sega se fout du monde! Megadrive française + MCD2 = jeux français, MD japonaise ou française + MCD = jeux japonais, Genesis + Sega-CD = jeux américains!

Coût de l'opération: environ 10 000 F

Thierry H.



# COURRIER

pose que je n'ai pas encore tout compris des subtilités commerciales des dirigeants de Sega...

**Wikie, pas commercial pour un sou...**

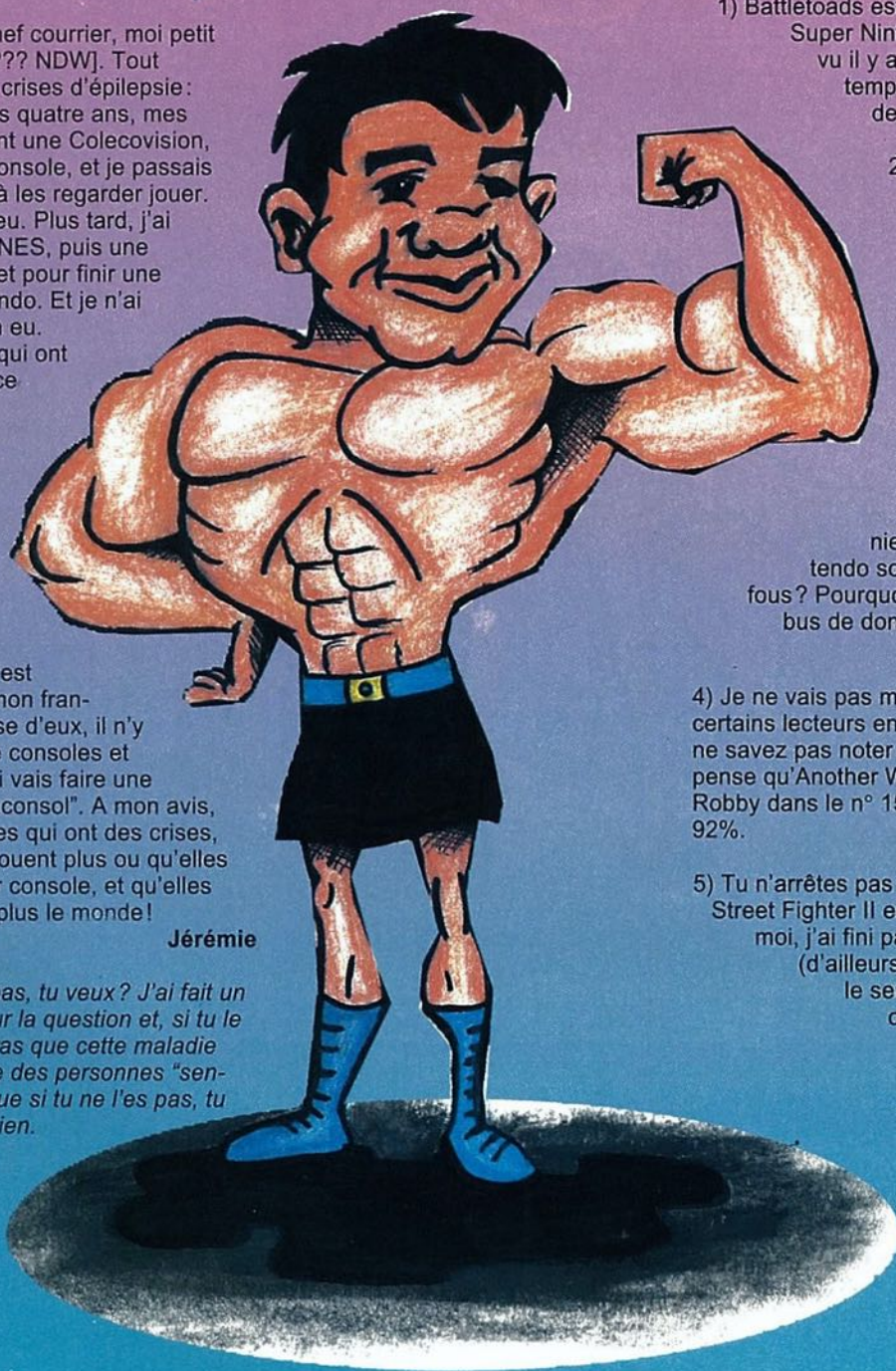
remarqué que personne n'en parle plus? Ni la télévision, ni les journaux non spécialisés... C'est une des caractéristiques de l'information d'aujourd'hui: les journalistes (certains les appelleraient des journalistes) prennent

## EPILEPTIQUE?

Toi grand chef courrier, moi petit chef dada [??? NDW]. Tout d'abord, les crises d'épilepsie: quand j'avais quatre ans, mes frères avaient une Colecovision, une vieille console, et je passais des heures à les regarder jouer. Je n'ai rien eu. Plus tard, j'ai adopté une NES, puis une Megadrive, et pour finir une Super Nintendo. Et je n'ai toujours rien eu. Alors, ceux qui ont des crises, ce sont des chochottes à leur mômman! Ou alors ils jouent des jours et des nuits! D'ailleurs, c'est ce que fait mon frangin... A cause d'eux, il n'y aura plus de consoles et c'est moi qui vais faire une crise de "pluconsol". A mon avis, les personnes qui ont des crises, qu'elles ne jouent plus ou qu'elles vendent leur console, et qu'elles n'embêtent plus le monde!

Jérémie

N'exagère pas, tu veux? J'ai fait un petit topo sur la question et, si tu le relis, tu verras que cette maladie n'atteint que des personnes "sensibles", et que si tu ne l'es pas, tu ne risques rien. Tu devrais plutôt penser à ceux qui souffrent de crises d'épilepsie. Tiens, au fait, vous avez



Thierry H.

un sujet qu'ils estiment juteux, font quelques "coups" dessus sans se documenter sérieusement puis ils passent à autre chose, sans se soucier des remous qu'ils ont pu provoquer. La mode est passée, et je ne pense pas qu'on entendra à nouveau parler d'épilepsie dans les médias généralistes avant longtemps.

**Wieklen le non-épileptique**

## FOUS?

1) Battletoads est-il prévu sur Super Nintendo? Je l'avais vu il y a déjà pas mal de temps en preview, et depuis, plus rien!

2) Star Fox vaut-il vraiment le coup? Si c'est un méga-hit genre Street Fighter II, il va sûrement coûter une fortune.

3) Les ingénieurs de chez Nintendo sont-ils devenus fous? Pourquoi avoir prévu un bus de données 8 bits pour leur CD-Rom?

4) Je ne vais pas m'énerver comme certains lecteurs en disant que vous ne savez pas noter les jeux, mais je pense qu'Another World, testé par Robby dans le n° 15, valait plus de 92%.

5) Tu n'arrêtes pas de dire que Street Fighter II est génial, mais moi, j'ai fini par m'en lasser (d'ailleurs, je ne suis pas le seul, tous mes copains qui le

possèdent en ont ras le bol). Et en plus, il est trop facile. A propos, veux-tu me donner le tip qui permet d'aller au niveau 8 de difficulté?

6) Est-ce vrai que Road Runner est plus rapide que Sonic II?

7) J'aimerais bien que le Killer casse vraiment les mauvais jeux. J'ai remarqué qu'il ne disait que du mal de toi. Serait-il jaloux?

8) 9), etc.)... [Désolé mon grand, mais j'ai plus de place... Tes autres questions, ce sera pour une autre fois, NDW]

David

P.S.: Excuse-moi, mais si je t'envoie un dessin, tu sauteras au plafond, tu t'arracheras les cheveux et la barbe (ce serait dommage), et tu te feras hara-kiri.

1) Je crois que je l'ai vu traîner quelque part dans la rédaction, mais je ne l'ai pas encore essayé.

2) Personnellement, je suis très déçu par Star Fox. Nintendo a fait un énorme battage sur ce jeu, qui n'est qu'un shoot-them-up en 3D surfaces pleines.

On fait beaucoup mieux sur micro, et je ne vois pas l'intérêt d'avoir ce type de jeux sur consoles. Surtout à ce prix-là: il va coûter TRES cher, je pense!

3) De toute façon, un CD, c'est très lent, donc que le bus soit de 8 ou 16 bits, quelle importance?

De plus, je ne connais pas la fréquence du bus mais, à mon avis, elle doit sans problème compenser ce défaut.

4) Je ne vais pas m'énerver contre toi comme je le fais quand on critique nos notes, mais je trouve personnellement qu'Another World ne méritait pas plus de 85%.

J'ai parfois l'impression que vous voulez des notes de 90 et plus pour tous les jeux.

Mais mettre une telle note ne rendra pas le jeu meilleur. Et si l'on n'utilise que la marge entre 90 et 100, autant noter sur 10, non?

5) Tu sais quoi? Eh bien! moi non plus je n'arrive plus à jouer à SFII. Les jeux Neo Geo m'ont rendu sa lenteur insupportable. Désolant, non?

6) Oui.

7) Tu sais, il est "gentil" mais un peu simple...

**Wieklen le calme (pour un nain)**

P.S.: C'est à ce point? Alors tu as raison de ne pas m'avoir envoyé de dessins. J'y tiens, à ma barbe!

**Un méga-merci à Thierry H. pour ses caricatures revues et corrigées des plus célèbres testeurs de France et de Navarre, et à tous les autres pour leurs dessins. (N'oubliez pas de signer vos œuvres!)**



# TOP JEUX VIDEO

Le Top Jeu Vidéo c'est chaque semaine dans  
MICRO KID'S sur FRANCE 3

Le dimanche à 9h50 et tous les jours sur



# Console

# Mr. Micro



MEGADRIE		WONDERBOY DRAGON'S TRAP	SEGA
EUROPEAN CLUB SOCCER	VIRGIN	OUTRUN EUROPA	US GOLD
SENNA GRAND PRIX 2	SEGA	SPIDERMAN	FLYING EDGE
CHUCK ROCK	VIRGIN		
TAZMANIA	SEGA	NES	
OLYMPIC GOLD	US GOLD	SUPER MARIO 3	NINTENDO
		BUGS BUNNY	KEMCO
SEGA MASTER SYSTEM		ADVENTURE ISLAND	HUDSON
CHUCK ROCK	VIRGIN	MEGAMAN 2	CAPCOM
OLYMPIC GOLD	US GOLD	MARIO & YOSHI	NINTENDO
SENNA GRAND PRIX 2	SEGA		
DONALD DUCK	SEGA	GAME BOY	
THE SIMPSONS	SEGA	SUPERMARIOLAND	NINTENDO
		TURTLE NINJA TMHT	KONAMI
LYNX		BATMAN	SUNSOFT
BATMAN THE RETURN	ATARI	GARGOYLE'S QUEST	CAPCOM
TOKI	ATARI	DUCK TALES	CAPCOM
CHECKERED FLAG	ATARI		
WAR BIRDS	ATARI	SUPER NINTENDO	
SCRAPYARD DOG	ATARI	SUPER MARIO KART	NINTENDO
		LEGEND OF ZELDA	NINTENDO
GAMEGEAR		SUPER MARIO WORLD	NINTENDO
SENNA GRAND PRIX	SEGA	STREET FIGHTER 2	CAPCOM
OLYMPIC GOLD	US GOLD	F-ZERO	NINTENDO

CLASSEMENT TITRE	EDITEUR	MACHINE
ULTIMA UNDERWORLD II	ORIGIN	PC
THE INCREDIBLE MACHINE	SIERRA	PC
DUNE II	WESTWOOD	PC
HARRIER JUMP JET	MICROPROSE	PC
THE TERMINATOR 2029	BETHESDA	PC
CHAOS ENGINE	BITMAP BROTHERS	AMI
F 15 STRIKE EAGLE III	MILLENIUM	PC
HISTORYLINE 1914-1918	BLUE BYTE	PC
BATMAN RETURNS	KONAMI	PC
FRONT PAGE SPORTS FOOTBALL	DYNAMIX	PC
TROLLS	FLAIR SOFTWARE	AMI, PC
STUNT ISLAND	UBI SOFT	PC
CONTRAPTIONS	MINDSCAPE	PC
ROME AD 92	MILLENIUM	PC, AMI
AV 8B HARRIER ASSAULT	DOMARK	PC
CREEPERS	PSYGNOSIS	PC





# INDEX DES JEUX TESTES DANS CONSOLES +

(le numéro figurant à la fin de chaque titre de jeu correspond au numéro de Consoles+ dans lequel est paru son test)

3 COUNT BOUT, Neo Geo	21	ASTERIX, Sega	5	BOMBERMAN 93, PC Engine	17	CORYOON, PC Engine	6	EDONO KIBA, Super Famicom	17	G-LOC, Sega	5
688 ATTACK SUB, Megadrive	2	ATOMIC ROBO-KID, Combo AV	14	BONANZA BROS., PC Engine CD	13	COTTON, PC Engine CD	19	EL VIENTO, Megadrive	3	G. F. KO BOXING, Game Gear	16
1941, Supergrafx	2	ATOMIC RUNNER, Megadrive	13	BONANZA BROS., Sega	10	CRACKOUT, Nintendo	11	ELITE, Nintendo	13	GALAGA 91, Game Gear	4
2020 SUPER BASEBALL, Super Famicom	21	AVENTURES MAGIQUES		BOULDER DASH, Game Boy	1	CREST OF WOLF, PC Engine CD	18	EMPIRE STRIKES BACK, Game Boy	19	GALAHAD, Megadrive	13
2020 SUPER BASEBALL, Neo Geo	4	DE MICKEY, Super Famicom	14	BOULDER DASH, Nintendo	3	CROSSED SWORDS, Neo Geo	4	ETERNAL CITY, PC Engine	0	GALAXY 5000, Nintendo	3
ABOY AND HIS BLOB, Megadrive	1	AWESOME GOLF, Lynx	6	BOXXLE, Game Boy	3	CRUDE BUSTER, Megadrive	8	EUROPEAN CLUB SOCCER, Megadrive	11	GALAXY FORCE 2, Megadrive	3
ACROBAT MISSION, Super Famicom	15	AX BATTLER, Game Gear	11	BROWNING, PC Engine CD	8	CRYING, Megadrive	16	EXHAUST HEAT, Super Famicom	8	GALAXY FORCE, Sega	0
ACTRAISER, Super Famicom	0	AXELAY, Super Famicom	12	BUBBLE BOBBLE, Sega	6	CRYSTAL MINES II, Lynx	9	EX-MUTANTS, Megadrive	17	GARGOYLE'S QUEST, Game Boy	0
ACTRAISER, Super Nintendo	19	D.C. KID, Game Boy	18	BUBBLE GHOST, Game Boy	7	CRYSTAL WARRIOR, Game Gear	11	F-15 STRIKE EAGLE, Nintendo	8	GATE OF THUNDER, PC Engine CD	8
ADDAM'S FAMILY, Game Boy	13	BACK TO THE FUTURE II, Sega	5	BUGS BUNNY II, Game Boy	5	CYBER LIP, Neo Geo	0	F-22 INTERCEPTOR, Megadrive	4	GAUNTLET II, Game Boy	7
ADDAM'S FAMILY, Nintendo	13	BACK TO THE FUTURE III, Sega	9	BUILDERLAND, PC Engine CD	10	CYBORG JUSTICE, Megadrive	19	F. FANTASY, MYSTIC QUEST, Super Nintendo US	15	GEAR STADIUM, Game Gear	3
ADDAMS FAMILY II, Super Nintendo	18	BAD OMEN, Megadrive	7	BULLS VS BLAZERS, Super Nintendo US	18	DAHNA, Megadrive	5	F.1 RACE, Game Boy	1	GG SHINOBI, Game Gear	0
ADDAMS FAMILY, PC Engine CD	7	BAD'N RAD, Game Boy	6	BULLS VS LAKERS, Megadrive	12	DAISENPU CUSTOM, PC Engine	1	F1 GRAND PRIX II, Super Famicom	19	GHOST PILOTS, Neo Geo	1
ADDAMS FAMILY, Super Nintendo US	11	BALLISTIX, PC Engine	6	BURAI FIGHTER, Game Boy	1	DARIUS TWIN, Super Famicom	0	F1 GRAND PRIX, Super Famicom	11	GHOSTBUSTERS 2, Game Boy	4
ADVENTURE ISLAND II, Nintendo	11	BART VS THE JUGGERNAUTS, Game Boy	17	BURGERTIME DELUXE, Game Boy	11	DARK EDGE, Arcade	21	F1 HERO MD, Megadrive	9	GHOSTBUSTERS 2, Nintendo	9
ADVENTURE ISLAND IN THE PACIFIC, Nintendo	16	BART'S KNIGHTMARE, Super Nintendo US	15	BURNING FIGHT, Neo Geo	5	DAVIS CUP TENNIS, PC Engine CD	10	FACEBALL 2000, Super Nintendo US	15	GLOBAL GLADIATORS, Megadrive	18
ADVENTURE ISLAND, Game Boy	8	BASEBALL STARS 2, Neo Geo	10	BUSTER BALL, Game Gear	9	DEAD DANCE, Super Famicom	18	FACTORY PANIC, Game Gear	6	GOAL, Nintendo	2
ADVENTURE ISLAND, PC Engin	0	BASKETBRAWL, Lynx	12	CACOMA KNIGHT, Super Famicom	18	DEATH DUEL, Megadrive	15	FAERY TALE ADVENTURE, Megadrive	1	GODS, Megadrive	18
ADVENTURES IN THE MAGIC KINGDOM, Nintendo	12	BATMAN RETURNS, Game Gear	16	CADASH, Megadrive	12	DECAP'ATTACK, Megadrive	3	FANTASIA, Megadrive	1	GODZILLA MONSTER	
AERIAL ASSAULT, Game Gear	11	BATMAN RETURNS, Lynx	12	CAESAR'S PALACE, Game Boy	3	DEFENDER OF THE CROWN, Nintendo	5	FANTASY ZONE, Game Gear	1	OF MONSTERS, Nintendo	10
AEROSTAR, Game Boy	4	BATMAN RETURNS, Megadrive	17	CAL. 50, Megadrive	4	DEFENDERS OF OASIS, Game Gear	17	FATAL FURY 2, Neo Geo	18	GOEMON GANBARRE, Super Famicom	1
AIR RESCUE, Sega	12	BATMAN THE RETURN		CALIFORNIA GAMES, Nintendo	4	DENNIN ALESTE, Mega CD	17	FATAL FURY, Neo Geo	7	GOKURAKU CHUKA TAISEN, PC Engine	9
ALDYNES, Supergrafx	0	OF THE JOKER, Game Boy	11	CAMEL TRY, Super Famicom	10	DESERT STRIKE RETURN		FATAL FURY, Super Famicom	17	GOLDEN AXE II, Megadrive	4
ALIEN 3, Game Gear	17	BATMAN, RETURN		CAPTAIN PLANET, Megadrive	19	TO THE GULF, Megadrive	7	FINAL FIGHT, Mega CD	18	GOLDEN FIGHTER, Super Famicom	14
ALIEN 3, Megadrive	13	OF THE JOKER, Nintendo	15	CAPTAIN PLANET, Nintendo	5	DESERT STRIKE, Super Nintendo US	15	FINAL FIGHT, Nintendo	12	GOLF, Game Boy	0
ALIEN 3, Sega	16	BATMANS RETURN, Super Famicom	17	CASTLE OF ILLUSION, Megadrive	0	DEVIL CRASH, Megadrive	3	FINAL MATCH TENNIS, PC Engine	0	GPX CYBER FORMULA, Super Famicom	9
ALIEN SYNDROME, Game Gear	9	BATTLE BLAZE, Super Famicom	8	CASTLEVANIA 3, Nintendo	18	DEVILISH, Game Gear	0	FINAL SOLDIER, PC Engine	1	GRADIUS, PC Engine	5
ALIENSTORM, Megadrive	1	BATTLE DODGE BALL, Super Famicom	1	CASTLEVANIA II, Game Boy	11	DIGGER, Nintendo	4	FIRE FIGHTER, Game Boy	21	GRANADA, Megadrive	6
ALIENSTORM, Sega	6	BATTLE OF OLYMPUS, Nintendo	2	CAVEMAN NINJA, Nintendo	10	DIMENSION FORCE, Super Famicom	4	FIRE MUSTANG, Megadrive	2	GRANDSLAM TENNIS, Megadrive	12
ALISIA DRAGON, Megadrive	6	BATTLE OF OLYMPUS, Super Famicom	17	CENTURION, Megadrive	1	DINOLAND, Megadrive	2	FLASHBACK, Megadrive	18	GREENDOG, Megadrive	14
ALPHA MISSION 2, Neo Geo	1	BATTLE LODE RUNNER, PC Engine	19	CHAKAN, Megadrive	17	DINOLYMPICS, Lynx	18	FLINTSTONES, Nintendo	13	GREMLINS 2, Game Boy	1
ALTERED SPACE, Game Boy	4	BATTLE MANIA, Megadrive	8	CHAMPION OF EUROPE, Sega	10	DIRTY LARRY, Lynx	17	FLINTSTONES, Sega	7	GRIFFIN, Game Gear	3
AMAZING TENNIS, Super Nintendo US	16	BATTLE OF OLYMPUS, Nintendo	2	CHASE H.Q., Game Boy	3	DORAMON II, PC Engine	6	FOOTBALL FRENZY, Neo Geo	8	GUN FORCE, Super Famicom	15
ANDRO DUNOS, Neo Geo	12	BATTLE TOADS, Game Boy	16	CHECKERED FLAG, Lynx	3	DOUBLE CLUTCH, Megadrive	21	FOOTBALL INTERNATIONAL, Game Boy	10	GYNOUG, Megadrive	0
ANNET, ERNEST EVANS, Mega CD	19	BATTLE TOADS, Nintendo	9	CHESS MASTER, Game Boy	0	DOUBLE DRAGON II, Game Boy	3	FORGOTTEN WORLDS, PC Engine CD	9	HARD BALL III, Megadrive	19
ANOTHER WORLD, Super Nintendo	15	BATTLETOADS, Megadrive	21	CHESSMASTER, Game Gear	9	DOUBLE DRAGON II, Megadrive	5	FORGOTTEN WORLDS, Sega	1	HARD DRIVIN', Lynx	5
APB, Lynx	2	BATTLETOADS, Nintendo	9	CHESTER CHEETAH, Super Nintendo US	18	DOUBLE DRAGON III, Nintendo	9	FORMATION SOCCER, Super Famicom	4	HARD DRIVIN', Megadrive	4
AQUATIC GAMES, Megadrive	14	BEAST WARRIOR, Megadrive	3	CHEVALIERS DU ZODIAQUE, Game Boy	3	DR. FRANKEN, Game Boy	13	FORTIFIED ZONE, Game Boy	5	HAT TRICK HERO, Super Famicom	9
ARCADE SMASH HIT, Sega	11	BEETLEJUICE, Game Boy	7	CHIKI CHIKI BOY, Megadrive	16	DR. MARIO, Game Boy	1	FOUR PLAYER'S TENNIS, Nintendo	11	HERO OF TONMA LEGENDIES, PC Engine	0
AREA 88, Super Famicom	1	BEST OF THE BEST, Game Boy	19	CHOPLIFTER II, Game Boy	8	DRACULA, Lynx	17	G-LOC AIR BATTLE, Megadrive	19	HIT THE ICE, PC Engine	3
ARIEL THE LITTLE MERMAID, Megadrive	17	BEST OF THE BEST, Nintendo	19	CHRIS NO BOOKEN, PC Engine CD	6	DRAGON CRYSTAL, Sega	6	G-LOC, Game Gear	0	HOCKEY, Lynx	13
ARIEL, THE LITTLE MERMAID, Game Gear	19	BILL & TED'S EXCELLENT ADVENTURE, Game Boy	2	CHUCK ROCK, Game Gear	15	DRAGON EGG, PC Engine	4			HOME ALONE 2, Super Nintendo US	15
ART OF FIGHTING, Neo Geo	16	COMBAT BASKET BALL, Super Nintendo US	8	CHUCK ROCK, Megadrive	11	DRAGON'S EYE, Megadrive	5			HOME ALONE, Game Boy	12
ASTERIX Game Boy	21	BIO SHIP PALADIN, Megadrive	3	CHUCK ROCK, Sega	11	DRAGON'S LAIR, Game Boy	8			HOME ALONE, Megadrive	17
		BLADES OF STEEL, Game Boy	9	CLEVLANDER, Megadrive	11	DRAGON'S LAIR, Nintendo	6			HOME ALONE, Super Nintendo US	8
		BLASTER MASTER, Nintendo	8	CONAN, PC Engine CD	8	DYNA WARS, Super Famicom	10			HOOK, Nintendo	10
		BLAZEON, Super Famicom	13	COOL SPOT, Megadrive	21	DYNABLASTER, Nintendo	14			HOOK, Super Famicom	11
		BLOCK OUT, Megadrive	1	COOL WORLD, Super Nintendo	19	E. H. BOXING, Megadrive	12				
		BLOWOUT, Nintendo	9	CORPORATION, Megadrive	10	EARNST EVANS, Megadrive	6				
		BLUE SHADOW, Nintendo	6	CORVETTE ZR1 CHALLENGE, Nintendo	10	ECCO THE DOLPHIN, Megadrive	16				



HUDSON HAWK, Game Boy	14	JOE MONTANA II, Megadrive	5	KUNIO'S SOCCER, PC Engine CD	6	LUNAR POOL, Nintendo	11	METAL STOKER, PC Engine	1	NINJA COMMANDO, Néo	11
HUMAN SPORTS FESTIVAL, PC Engine CD	8	Megadrive	7	LAGOON, Super Nintendo US	9	LYNX CASINO, Lynx	11	MICKEY & DONALD, Megadrive	15	NINJA GAIDEN, Lynx	2
HUNT FOR RED OCTOBER, Game Boy	2	JORDAN VS BIRD, Game Boy	12	LASER GHOST, Sega	5	Super Famicom	9	MICKEY II, Sega	17	NINJA GAIDEN, Mega CD	17
HUNT FOR RED OCTOBER, Nintendo	9	JORDAN VS BIRD, Megadrive	10	LAST FIGHTERS TWIN, Super Famicom	7	MAGICAL CHASE, PC Engine	5	MICKEY MOUSE, Game Boy	13	NINJA WARRIORS, Mega CD	17
HYDRA, Lynx	11	JUNGLE STRIKE Megadrive	21	LAST RESORT, Neo Geo	10	MAGICAL TARURUTO, Megadrive	10	MICKEY MOUSE, Game Gear	0	NORTH AND SOUTH, Nintendo	5
HYPER BASEBALL '92, Game Gear	11	JUNKER'S HIGH, Megadrive	14	LEADER BOARD GOLF, Game Gear	5	MAGICIAN LORD, Neo Geo	0	MICRO MACHINES, Nintendo	12	OFF ROAD, Megadrive	10
Hyper Zone, Super Famicom	2	KABUKI QUANTUM FIGHTER, Nintendo	2	LEAGUE BOWLING, Neo Geo	0	MANIAC MANSION, Nintendo	5	MIDNIGHT RESISTANCE, Megadrive	0	OLYMPIC GOLD, Game Gear	11
KARI NO YOSAI, Super Famicom	19	KICKLE CUBICLE, Nintendo	4	LEGEND OF SUCCESSFUL JOE, Neo Geo	3	MARBLE MADNESS, Game Boy	7	MIGHT AND MAGIC, Megadrive	1	OLYMPIC GOLD, Megadrive	10
IMAGE FIGHT 2, PC Engine CD	18	KID CHAMELEON, Megadrive	6	LEGEND OF ZELDA, Super Famicom	5	MARBLE MADNESS, Game Gear	12	MISSION: IMPOSSIBLE, Nintendo	6	OLYMPIC GOLD, Sega	10
IMMORTAL, Megadrive	4	KID ICARUS, Game Boy	11	LEMMINGS, Game Boy	18	MARBLE MADNESS, Nintendo	3	MOONWALKER, Sega	0	OTHELLO, Game Boy	6
IMPERIUM, Super Nintendo US	17	KIKIKATAI, Super Famicom	15	LEMMINGS, Game Gear	17	MARBLE MADNESS, Sega	11	MS PACMAN, Sega	13	OUT RUN EUROPA, Sega	5
INDIANA JONES AND THE LAST CRUSADE, Megadrive	17	KING OF THE MONSTERS, Megadrive	21	LEMMINGS, Megadrive	15	MARCHEN MAZE, PC Engine	0	MUHAMMAD ALI HEAVY WEIGHT BOXING, Megadrive	19	OUT RUN, Game Gear	6
INDIANA JONES, Game Gear	16	KING OF THE MONSTERS, Neo Geo	2	LEMMINGS, Nintendo	16	MARIO & YOSHI, Game Boy	17	MUSYA, Super Famicom	8	OUT RUN, Megadrive	1
ISHIDO, Lynx	4	KING OF THE ZOO, Game Boy	1	LEMMINGS, PC Engine CD	17	MARIO & YOSHI, Nintendo	17	MUTANT LEAGUE FOOTBALL, Megadrive	19	OUTLANDER, Megadrive	18
ISOLATED WARRIOR, Nintendo	2	KING'S BOUNTY, Megadrive	1	LEMMINGS, Sega	17	MARIO LEMIEUX ICE HOCKEY, Megadrive	6	MUTATION NATION, Neo Geo	9	OUTRUN EUROPA, Game Gear	16
JAMES BOND JR, Super Nintendo US	15	KIRBY'S DREAM LAND, Game Boy	17	LEMMINGS, Super Famicom	6	MARVEL LAND, Megadrive	1	NASCAR, Game Boy	7	OVER HAULED MAN 3, PC Engine	8
JERRY BOY, Super Famicom	3	KLAX, Lynx	0	LETHAL WEAPON, Super Nintendo	18	MASTER OF DARKNESS, Sega	17	NAVY SEALS, Nintendo	2	OZUMO, Super Famicom	16
JEWEL MASTER, Megadrive	2	KLAX, Megadrive	4	LHX ATTACK CHOPPER, Megadrive	13	MASTER OF WEAPON, Megadrive	4	NEMESIS II, Game Boy	3	PAC-MAN, Game Boy	10
JIM POWER, PC Engine CD	21	KLAX, Sega	11	LINE OF FIRE, Sega	5	MAU RENJISI, Megadrive	3	NES OPEN, Nintendo	12	PAC-MANIA, Sega	0
JIMMY CONNORS PRO		KNIGHT QUEST, Game Boy	3	LIQUID KID, PC Engine	7	MEGALOMANIA, Megadrive	18	NEUTOPIA II, PC Engine	3	PAPERBOY 2, Nintendo	13
TENNIS TOUR, Super Nintendo	16	KONAMI HYPER SOCCER, Nintendo	10	LITTLE NEMO DREAM MASTER, Nintendo	10	MEGAMAN 2, Nintendo	0	NEW ADVENTURE ISLAND, PC Engine CD	12	PAPERBOY, Lynx	0
JOE & MAC, Super Famicom	4	KONAMIC GOLF, Game Boy	4	LOONEY TUNES, Game Boy	16	MERCS, Megadrive	3	NEW ZEALAND STORY, Sega	16	PAPERBOY, Megadrive	7
JOE MONTANA 3, Megadrive	15	KRUSTY'S SUPER FUN HOUSE, Megadrive	12	LOTUS TURBO CHALLENGE, Megadrive	16	MERCS, Sega	4	NEXAR, PC Engine CD	18	PARASOL STARS, PC Engine	0
JOE MONTANA FOOTBALL, Game Gear	8	KRUSTY'S SUPER FUN HOUSE, Super Nintendo US	12	LOW-G-MAN, Nintendo	5	MESOPOTAMIA, PC Engine	4	NFL FOOTBALL, Game Boy	15	PARODIUS DA, Super Famicom	10
		KUNG FOOD, Lynx	12	LUCKY DIME CAPER, Sega	4	METAL JACK, Super Famicom	13	NFL FOOTBALL, Lynx	16	PARODIUS, Game Boy	18
		KUNG-FU MASTER, Game Boy	3					NHLPA HOCKEY '93, Megadrive	14	PARODIUS, PC Engine	8
										PC DENJIN KID 3, PC Engine	16
										PC KID 2, PC Engine	1
										PENGO, Game Gear	5
										PGA TOUR GOLF II, Megadrive	19

# Retrouve-nous sur le service de Consoles+ en tapant

## 3615 TCPLUS

Tes rubriques habituelles t'y attendent

- Des centaines de tips renouvelés chaque semaine.
- Des infos en direct de la rédaction.
- Des centaines de petites annonces, pour vendre, acheter ou échanger vos jeux et vos consoles.
- Des jeux qui te feront gagner des super-cadeaux.

**Gagne**  
**un abonnement**  
**à Consoles +**  
**en jouant**  
**au Pendu**



PGA TOUR GOLF, Super Nintendo 19	RANMA 1/2 NEW, Super Famicom 18	SKIN'S GAME, Super Nintendo US 15	SUPER CASTLEVANIA IV, Nintendo 12	SUPERMAN, Game Gear 21	TOP GUN THE SECOND MISSION, Nintendo 4
PHALANX, Super Famicom 12	RANMA, Super Famicom 15	SKWEEK, PC Engine 1	SUPER CUP SOCCER, Super Famicom 9	SUPREME COURT BASKETBALL, Megadrive 11	TOP RACER, Super Famicom 9
PHANTASY STAR 3, Megadrive 2	RASTAN SAGA, Game Gear 2	SKY MISSION, Super Famicom 13	SUPER DOUBLE DRAGON, Super Nintendo US 15	SWITCHBLADE II, Lynx 16	TOTALLY RAD, Nintendo 9
PHELIOS, Megadrive 10	RAY X AMBER 2, PC Engine 1	SLIDER, Game Gear 9	SLIME WORLD, Lynx 0	SYVALION, Super Famicom 13	TRACK MEET, Game Boy 13
PILOTWINGS, Super Famicom 0	RAY X AMBER 3, PC Engine PC Engine CD 13	SLIME WORLD, Megadrive 8	SUPER DUNKSHOT, Super Famicom 10	TATI CUP, Arcade 21	TRACK'N FIELD, Game Boy 19
PINBALL JAM, Lynx 15	RESCUE OF PRINCESS BLOLETTE, Game Boy 6	SMASH T.V., Nintendo 6	SUPER E.D.F., Super Famicom 3	TALESPIN, Game Gear 19	TRAX, Game Boy 11
PIT-FIGHTER, Megadrive 6	RESCUE RANGERS, Nintendo 7	SMASH TV, Megadrive 16	SUPER F1 CIRCUS, Super Famicom 13	TALESPIN, Megadrive 17	TRICKY, PC Engine 1
PIT-FIGHTER, Sega 19	REVENGE OF THE GATOR, PINBALL, Game Boy 0	SMASH TV, Super Famicom 8	SUPER FANTASY ZONE, Megadrive 6	TALESPIN, Nintendo 16	TROG, Nintendo 6
POP'N MAGIC, Megadrive 12	RINGS OF POWER, Megadrive 7	SNAKE'S REVENGE, Nintendo 8	SUPER FIRE PRO-WRESTLING, Super Famicom 6	TALMIT'S ADVENTURE, Megadrive 14	TURBO OUT RUN, Megadrive 6
POP'N TWIN BEE, Super Famicom 18	RISKY WOODS, Megadrive 17	SNEAKY SNAKES, Game Boy 10	SUPER GHOUL'S N GHOSTS, Super Famicom 3	TATAKAE GENSHI JIN 2, Super Famicom 16	TURBO SUB, Lynx 4
POPILS, Game Gear 1	ROAD BLASTER, Mega CD 17	SNOW BROS, Game Boy 2	SUPER GOLF, Game Gear 0	TATSUJIN, PC Engine CD 14	TURTLES II BACK FROM THE SEWERS, Game Boy 12
POPULOUS, Nintendo 13	ROAD RASH II, Megadrive 17	SOCCER BRAWL, Neo Geo 7	SUPER HUNCHBACK, Game Boy 19	TAZ MANIA, Megadrive 11	TWIN BEE, PC Engine 7
POPULOUS, Sega 0	ROAD RASH, Megadrive 2	SOL FEACE, Megadrive 6	SUPER JAMES POND, Super Nintendo 21	TAZMANIA, Game Gear 17	TWISTED FLIPPER, Megadrive 13
POPULOUS, Super Famicom 3	ROAD RUNNER, Super Famicom 16	SOLAR JETMAN, Nintendo 0	SUPER KICK OFF, Sega 4	TAZMANIA, Sega 17	ULTIMATE CHESS CHALLENGE, Lynx 10
POWER BLADE, Nintendo 4	ROBO ARMY, Neo Geo 7	SOLDIER BLADE, PC Engine 12	SUPER KICK OFF, Super Nintendo 15	TECMO BOWL, Game Boy 4	UNDEADLINE, Megadrive 5
POWER ELEVEN, PC Engine 1	ROBO-SQUASH, Lynx 0	SONIC 2, Game Gear 16	SUPER LONG NOSED GOBLINS, PC Engine 2	TEENAGE MUTANT HERO TURTLES, Nintendo 8	UNIVERSAL SOLDIER, Game Boy 19
POWER FACTOR, Lynx 19	ROBOCOD, Megadrive 5	SONIC 2, Sega 16	SUPER MARIO BROS. 3, Nintendo 3	TEENAGE MUTANT NINJA TURTLES, Game Boy 0	UNIVERSAL SOLDIERS, Megadrive 15
POWER LEAGUE, PC Engine 2	ROBOCOP 2, Nintendo 13	SONIC BLASTMAN, Super Famicom 15	SUPER MARIO IV, Super Famicom 7	TERMINATOR, Super Nintendo US 21	VALIS 4, PC Engine CD 2
POWERMONGER, Megadrive 17	ROBOCOP 3, Super Nintendo 15	SONIC II, Megadrive 13	SUPER MARIOLAND, Game Boy 0	TERMINATOR II JUDGMENT DAY, Game Boy 7	VALIS SD, Megadrive 8
PREDATOR 2, Megadrive 16	ROBOCOP, Game Boy 0	SOULBLAZER, Super Nintendo US 15	SUPER MONACO GP II, Game Gear 14	TERMINATOR II JUDGMENT DAY, Nintendo 7	VALIS, PC Engine CD 9
PRINCE OF PERSIA, Game Boy 7	ROBOTRON 2084, Lynx, 6	SPACE GUN, Sega 13	SUPER MONACO GP II, Megadrive 12	TERMINATOR, Sega 11	VALKEN, Super Famicom 14
PRINCE OF PERSIA, Game Gear 14	ROCKETEER, Super Famicom, 9	SPACE INVADERS 91, Megadrive 4	SUPER MONACO GP II, Sega 11	TERRA CRESTA II, PC Engine 17	VAMPIRE MASTER OF DARKNESS, Game Gear 21
PRINCE OF PERSIA, Megadrive 13	ROLLING THUNDER 2, Megadrive japonaise 5	SPEEDBALL 2, Game Boy 16	SUPER OFF ROAD, Game Gear 17	TERRAFORMING, PC Engine CD 10	VAPOR TRAIL, Megadrive 2
PRINCE OF PERSIA, PCROM 5	ROLO TO THE RESCUE Megadrive 18	SPEEDBALL II, Sega 9	SUPER OFF ROAD, Nintendo 0	TEST DRIVE II, THE DUEL, Megadrive 9	VERYTEX, Megadrive 0
PRINCE OF PERSIA, Sega 12	RUN ARK, Megadrive 4	SPEEDBALL II, Sega 9	SUPER OFF ROAD, Super Nintendo US 8	THE BLUES BROTHERS, Game Boy 19	VICKING CHILD, Lynx 5
PRINCE OF PERSIA, Super Famicom 12	RUSHING BEAT NOUVELLE VERSION, Super Famicom 14	SPIDER-MAN & THE X-MEN, Super Nintendo US 17	SUPER OFF ROAD, Super Famicom 1	THE BLUES BROTHERS, Super Famicom 18	VIEW POINT, Neo Geo 18
PRINCE VALIANT, Game Boy 16	RUSHING BEAT, Super Famicom 7	SPIDERMAN 2, Game Boy 14	SUPER PANG, Super Famicom 14	THE COOL SPOT ADVENTURE, Game Boy 19	WAGA LAND, Game Gear 2
PRO FOOTBALL, Super Famicom 7	RYGAR, Lynx 0	SPIDERMAN VS THE KINGPIN, Game Gear 14	SUPER PANG, Super Famicom 14	THE MIRACLE, Nintendo, 15	WANI WANI WORLD, Megadrive 7
PRO SOCCER, Super Famicom 3	S.T.U.N. RUNNER, Lynx 6	SPLASH LAKE, PC Engine 2	SUPER PROBOTECTOR ALIEN REBELS, Nintendo 14	THRASH RALLY, Neo Ge 6	WARBIRDS, Lynx 1
PROBOTECTOR 2, Nintendo 18	SAGAIA, Sega 11	SPLATTER HOUSE II, Megadrive 11	SUPER R.C. PRO-AM, Game Boy 6	THUNDER FORCE 3, Megadrive 0	WARRIOR OF ROME II, Megadrive 12
PROBOTECTOR, Nintendo 0	SALAMANDER, PC Engine 6	SPRIGGAN MARK II, PC Engine CD 7	SUPER R TYPE, Super Famicom 1	THUNDER FORCE 4, Megadrive 13	WARRIORS OF THE ETERNAL SUN, Megadrive 14
PSYCHIC STORM, PC Engine CD 7	SCRAPYARD DOG, Lynx 3	SPRIGGAN, PC Engine 1	SUPER RAIDEN, PC Engine CD, 8	THUNDER FOX, Megadrive 1	WARSONG, Megadrive 8
PSYCHIC WORLD, Game Gear 0	SEGA CHESS, Sega 6	STAR PARODIA, PC Engine CD 9	SUPER SIDE KICK, Neo Geo 18	THUNDER SPIRIT, Super Famicom 4	WHERE IN THE WORLD IS CARMEN SAN DIEGO?, Megadrive 16
PSYCHO DREAM, Super Famicom 16	SENGOKU, Neo Geo 1	STAR WARS, Game Boy 16	SUPER SKWEEK, Lynx 8	THUNDER STORM FX, Megadrive 12	WHERE IN TIME IS CARMEN SANDIEGO, Megadrive 10
PSYCHO FOX, Sega 2	SHADOW DANCER, Sega 5	STAR WARS, Nintendo 6	SUPER STAR WARS, Super Famicom 15	TIME CRUISE II, PC Engine 5	WIMBLEDON, Game Gear 14
PUSH OVER, Super Nintendo 18	SHADOW OF THE BEAST 2, Megadrive 16	STARFOX, Super Nintendo US 19	SUPER SWIV, Super Famicom 16	TINY TOON ADVENTURES, Nintendo 12	WIMBLEDON, Sega 6
PUTT AND PUTTER, Game Gear 5	SHADOW OF THE BEAST, Lynx 14	STARFOX, Super Nintendo US 19	SUPER TENNIS, Super Famicom 2	TINY TOON, Megadrive 19	WINDS OF THUNDER, PC Engine CD 19
Q-BERT 3, Super Nintendo US 16	SHADOW OF THE BEAST, Megadrive 5	STEEL EMPIRE, Megadrive 7	SUPER TETRIS, Super Famicom 16	TIP OFF, Game Boy 19	WING COMMANDER, Super Nintendo US 17
Q-BERT, Game Boy 8	SHADOW OF THE BEAST, PC Engine CD 9	STEEL TALONS, Lynx 15	SUPER TURRICAN, Nintendo 15	TOKI, Lynx 7	WINTER CHALLENGE, The Games, Megadrive 7
QIX, Lynx 10	SHADOW OF THE BEAST, Sega 2	STREET FIGHTER II, Super Famicom 10	SUPER VALIS, Super Famicom 7	TOKI, Megadrive 6	WONDER DOG, Mega CD 15
QUACKSHOT, Megadrive 4	SHADOW OF THE BEAST, Game Boy 1	STREET SMART, Megadrive 1	SUPER VOLLEY 2, Super Famicom 17	TOM & JERRY Game Gear, 21	WONDERBOY III, Game Gear 9
R-TYPE 2, Game Boy 18	SHADOW WARRIOR, Megadrive 1	STREETS OF RAGE, Master System 21	SUPER WRESTLE MANIA, Nintendo 13	TOM & JERRY, Sega 13	WONDERBOY V, Megadrive 3
R-TYPE, PC Engine 5	SHADOW WARRIORS, Game Boy 12	STREETS OF RAGE 2, Megadrive 15	SUPER WRESTLEMANIA, Megadrive 18		WONDERBOY, Game Gear 0
R.P.M. RACING, Super Famicom 9	SHADOWGATE, Nintendo 1	STREETS OF RAGE, Megadrive 1			WOODY POP, Game Gear 5
R-TYPE, Game Boy 1	SHANGHAI, Lynx 0	STRIDER 2, Megadrive 21			WORLD CHAMPION, Super Famicom 9
RACING SPIRIT, PC Engine 1	SHERLOCK HOLMES, PCROM 5	STRIDER, Sega 0			WORLD HEROES II, Neo Geo 21
RADAR MISSION, Game Boy 1	SHINING FORCE, Megadrive 21	STRIKE GUNNER S.T.G., Super Famicom 8			WORLD HEROES, Neo Geo 14
RAGUY, Neo Geo 2	SHINING IN THE DARKNESS, Megadrive 3	SUNSET RIDERS, Megadrive 19			WORLD JOCKEY, PC Engine 3
RAIDEN DENSSETSU, Super Famicom 3	SID OF VALIS, Megadrive 6	SUPER ADVENTURE ISLAND, Super Famicom 5			WRESTLING II, PC Engine 3
RAIDEN TRAD, Megadrive 1	SIDE POCKET, Megadrive 14	SUPER ALESTE, Super Famicom 8			WWF SUPERSTARS, Game Boy 11
RAIDEN, PC Engine 5	SILENT SERVICE, Nintendo 0	SUPER BATTER UP, Super Nintendo US 16			X-MEN, Megadrive 21
RAINBOW ISLANDS, Master System 21	SIM CITY, Super Famicom 2	SUPER BIKURI, Super Famicom 16			XARDION, Super Famicom 7
RAINBOW ISLANDS, Nintendo 10	SIMPSONS, Game Boy 4				XENOPHOBE, Lynx 0
RAMPART, Lynx 9	SIMPSONS, Megadrive 12				XYBOTS, Lynx 7
RAMPART, Megadrive 16	SIMPSONS, Nintendo 4				ZERO WING, PC Engine CD 16
RAMPART, Sega 6	SIMPSONS, Sega 14				
RAMPART, Super Nintendo US 15					



## VENTES

### MEGADRIVE

Vds MD + 5 jx (Sonic, Slider, Shinobi) + man. px : 1300 F. **Frédéric GARNAUT**, 13, rue du Théâtre Romain, 27930 Le Vieil Evreux. Tél. : 32.67.02.15.

Vds sur MD Euro Club Soccer 250 F, Alien 350 F, Crack Down (JAP) 100 F. **Vincent COMBEAU**, 61, rue des Pleiades, 93160 Noisy le Grand. Tél. : (16-1) 43.04.72.93.

Vds MD + 4 jx Jorvsbird Prbasket Wonder 85 Fantasia + Arpovstick + adapt. SMS + 2 jys the px : 2 000 F. **Jean-François METRAL**, 12, rue Général de Gaulle, 38210 Tullins. Tél. : 76.07.05.78.

Vds MD + 1 jeu Sonic, EA Hockey, Thund 3, 2 man. px : 750 F. **Damien GROSSO**, 2, rue l'Oiselet, 38110 La Tour du Pin. Tél. : 74.97.67.09.

Vds jx MD Quack shot 300 F Wonder boy + N-Monster Lair px : 250 F le tout 500 F ou éch. **NTS. Flavien CABOUREAU**, 42, Grand Rue, 56290 Port-Louis. Tél. : 97.82.11.54.

Vds MD JAP + 1 man. + pro. 2 + jx (Phan. Star II) avec Hint Book, tbe px : 850 F à déb. **Shijie HUANG**, 54, rue du FG St-Denis, 75010 Paris. Tél. : (16-1) 42.46.63.79.

Vds World of Illusion sur Genesis uniquement px : 250 F cher. contacts SFC dans 78. **Guillaume LAURENT**, 74, rue des Saules, 78370 Plaisir. Tél. : (16-1) 30.50.14.57.

Vds MD + 8 jx, px : 1 500 F à déb. (Sonic 2, Shadow of B. 2, Toki, David Robinson Basket Ball...). **Keops LARA**, 15, rue de Neuilly, 93130 Noisy-le-Sec. Tél. : (16-1) 48.10.06.05.

Vds Roadrash px : 200 F, Battlesquad SMGP, Gold-dena, Ghoul's host : 150 F alt. beast, centurion px : 100 F. **Jérôme COGNEY**, 5, rue des Peupliers, 77210 Avon. Tél. : (16-1) 60.72.05.67.

Vds MD Franc. + 2 man. sans fils + 6 jx px : 2 200 F. **Olivier RECREUX**, La Mare aux Fées, 42300 Saint-Gonest-Lerpt. Tél. : 77.90.21.86.

Vds ou éch. jx MD : Fantasia, 210 F, PS III px : 300 F, Sonic 200 F SR basket 250 F, Splatter House II : 250 F. **Cedric BISSON**, 160, A, rte de Lazany, 18000 Bourges. Tél. : 48.67.97.05.

Vds MD Franc. + 3 jx : Sonic, World Cup 90 et MD World of Illusion px : 1 200 F, Jérôme JEDU, 25, le Clos Bodoux, 35430 GUINOUX. Tél. : 99.58.20.46.

Vds 12 jx MD 200 F à 300 F JAP et FR (Sonic 2, Mercs, THF 3, Str of Rage...) + jx GB à 150 F. **José RIBEIRO**, 2, rue Falguière, 94000 Créteil. Tél. : (16-1) 43.39.96.73.

Vds MD JAP + Toki + Pro 2 + PAD px : 700 F jx S-NES ou vds 250 F à 400 F. **Guillaume MARTIN**, 93, av. Jean Jaurès, 92290 Chatenay Malabry. Tél. : (16-1) 43.50.28.74.

Vds MD + 7 jx : Sonic, Donald, SMG P1, Shadow Dancer, F. World, Super League + adapt. + 4 mag. px : 2 200 F. **Anthony BOELENS**, 1, rue Grande du Buisson, 77148 Salins. Tél. : (16-1) 60.96.73.45.

Vds MD + 5 jx + 2 man. + adapt. Jap. px : 1 690 F cher. Mangas et CD Jap. **Alexandre DHEE**, 84, rue des Robinets 95600 Eaubonne. Tél. : (16-1) 39.59.27.55.

Vds Altair ed Beast + Quackshot ou Roon Walker px : 350 F. **Jean-Marc MORIERAS**, 60, av. de Verdun, 77290 Vitry Mory. Tél. : (16-1) 64.67.92.01.

Vds jx MD : Populous, Mercs : 150 F pce ou éch. ctre Centurion, Gynoug, TF3, etc. **José SANTOS**, 18, rue du Moulin de la Vierge, 75014 Paris. Tél. : (16-1) 45.42.96.75.

Vds jx MD 200 F Olympique Gold, Decap Attack, Shadow Dancer etc. **Nicolas PACHECO**, 44, rue de la Cariboucherie, 63000 Clermont-Ferrand. Tél. : 73.91.26.55.

Vds MD + 8 jx + man. px : 2 500 F (Jordand, VS Bird : Town (Reudes Dedes etc.). **Omar MEDJAUD**, 7, rue du 4 septembre, 83340 Le Luc. Tél. : 94.47.95.86.

Vds 4 jx MD Franc. tbe : Lak VS Celtics, S-Thunder Blade Palmer Golf, Eur Soccer px : 250 F pce. **Joël FERNAH**, 30, rue du Plessis Pomme Raye, 60100 Creil. Tél. : 44.26.10.64.

Vds sur MD Sonic, Mickey, Quackshot, ko Boxing, Decapattack px : 250 F pce. **Jean-Philippe ACHE-RITTOGARAY**, 1, allée Marc Chagall, 77420 Champs sur Marne. Tél. : (16-1) 60.06.44.55.

Vds : MD + 5 jx + Nintendo gratuit + 2 man. (Street of Rage II). **Quano-Hung HUYNH**, 84, bd Massena, 75013 Paris. Tél. : (16-1) 45.84.04.97.

Vds MD + 2 man. + 5 jx (PS2, JVS Bird...) px : 1 100 F ou éch. ctre GG + 4 jx vds 5 jx NES px : 350 F le lot. **Thomas LARTIGUE**, 8, rue Anatole de la Forge, 75017 Paris. Tél. : (16-1) 47.66.51.86.

Vds MD Franc. + 6 jx (Quacksho + Mario Lemieux Hockey Sonic, Streets of Rage...) px : 1 400 F. **Olivier LEGOURRIERE**, Cité Henri Barbusse Bt A, 93000 Bobigny. Tél. : (16-1) 48.30.43.18.

Vds MD + 4 jx, Team USA Basketball, Sonic, S. Monaco GP 2, DR Robinson sup. court. **Gilles BALLESTA**. Tél. : 74.86.54.98 (Ap. 17 h à 21 h).

Vds jx toutes consoles. Grand choix, bas prix. **Sam**, 92000 Nanterre. Tél. : (16-1) 47.29.14.11.

Vds jx MD : Green Dog, SD Valis 1,3 px : 210 F pce Alisia-Dragon px : 210 F. **Charles MANDEFIELD**, 3, rue de l'Abbé Dauvilliers, 91100 Villabre. Tél. : (16-1) 60.86.27.53.

Vds 30 jx MD : Mercs, Gold, F1 Circus, Toki, K. Chameleon dès 240 F (P. compris). **Renaud COLAS**, 2, place du Front Populaire, 77186 Noisiel. Tél. : (16-1) 64.80.79.28.

Vds Streets of rage sur MD : 170 F et out Run SMS : 130 F. **Christian VESCHAMBE**, 5, rue du Réveillon, 77170 Servon. Tél. : (16-1) 64.05.11.26.

Vds 1 man., 6 jx, px : 250 F (Shinobi, Desert Strike, Terminator, Atomic, Runner...). **Edouard PERILLAT**, 30, rue de Montrbloud, 69160 Tassin. Tél. : 78.36.51.90.

Vds MD + 3 man. + 7 jx (Sonic 1 et 2 X. of illusion JP 2 MG P, etc) ss gar. px : 2 500 F. **Alain LEVERT**, 17, rue de Devise, 80200 Monchy Lagache. Tél. : 22.85.67.64.

Vds MD + 1 man. + 2 jx (Sonic 2 + Altered Beast) px : 900 F. **Jérôme FOUACE**, 307, rue Chanzy, 59260 Hellemmes-Lez-Lille. Tél. : 20.56.70.81.

Vds MD JAP + Pro 2 + 7 jx px : 1 500 F vds GG + 7 jx 1 600 F vds 11 jx SNIN. **Olivier FOURNIER**, BP 147, 79303 Bressuire cedex. Tél. : 49.65.01.10.

Vds ou éch. jx MD 100 à 200 F : Hell Fire, Gynoug, SH beast, EA Hockey, Saintsword. **Régis SIVA**, 41, chemin Victor Schoelcher, 78370 Plaisir. Tél. : (16-1) 30.54.65.34.

Vds jx MD : TF4, GP2, world of illusion en JAP. Sonic 2, Alien 3, Terminator en Franc. px : 300 F pce. **Gwenael SOUFFLET**, 48, rte de Loperhet, 56390 Grand Champ. Tél. : 97.66.78.45.

Vds sur MD Faery Tale px : 250 F Phantasy Star 2 500 F sur MS Phantasy Star 1 150 F. **Jean-Luc BEDU**, 50, rue du Bois, 62196 Hesdigneul lez Bethune. Tél. : 21.53.44.58.

Vds éch. 30 jx MD cher. contact sur MD sur Paris. **David FEGER**, 16, allée de la Marche, 92380 Garches. Tél. : (16-1) 47.95.00.36.

Vds sur MD Phantasy Star 2, Spiderman + joys (Ralenti, Tir auto) à 200 F. **Rémi MONTROT**, 38, rue JP Sarthe, 38090 Villefontaine. Tél. : 74.96.30.79.

Vds MD + 2 jx px : 1 000 F vds jx 250 à 300 F. **Stéphane FOATA**, 10, allée de la Quintinie, 91230 Montgeron. Tél. : (16-1) 69.42.07.10.

Vds éch. DJ-Boy, Hockey, Golden Axe II, S. Thunder Blade, Sonic ou vds px : 150 F pce. **Michaël LAVINAY**. Tél. : 93.84.61.29.

Vds Méga + 1 joy + jx (Sonic, Street of Rage + Hunder Fox, Twin Hamk) px : 1 500 F. **Ivan VASILJEVIC**, 92270 Bois-Colombes. Tél. : (16-1) 47.60.94.01.

Vds MD + 2 jx USA Team Basket ball et Moonwalker px : 1 000 F à déb. **Lhoucine KHALDI**, rue Kamal Djoumbakt, Bat MP3, n° 297, 60110 Meru. Tél. : 44.08.31.19.

Vds Power Ronger 350 F sur MD. **Ilane MADAR**, 29, rue des Martyrs, 75009 Paris. Tél. : (16-1) 42.85.87.19.

Vds MD + 2 man. + 20 jx bon état px : 2 600 F. **Guillaume HYRON**, 17, place St-Maclou, 78200 Mantes-la-Jolie. Tél. : (16-1) 34.76.82.39 (Ap. 18 h à 20 h).

Vds MD + 4 jx 1 300 F (Spiderman Cemmings, Donald, Italia 90) tbe. **Nicolas CARAYON**, Sauvagnac, 43110 Cavagnac. Tél. : 65.32.15.35. (Ap. 18 h)

Vds Sonic Mystic-Defender Street-DF-Rage JA Quackshot Alien Storme px : 200 F. **Franky DENIS**, 60, rue Fernand Durbeca, 95870 Bezons. Tél. : (16-1) 34.10.60.18.

Vds MD Franc. + 1 man. + 16 jx (Bulls US Lakers, Quackshot, Sonic, Desert Strike, Jhonmadden 92 tbe px : 2 000 F. **Laurent DUCLOS**, 23, rue Christino Garcia, 93120 La Courneuve. Tél. : (16-1) 48.36.41.34.

Vds 2 jx MD : World of Illusion, Team USA Basket 600 F ou 350 F pce. **Guillaume BELLAICHE**, 18, rue des Maraichers, 75020 Paris. Tél. : (16-1) 43.48.03.84.

Vds jx MS dès 200 F + Dragon Lair super Nintend 400 F. **Laurent DAGUET**, 3, rue Clément Ader, 94430 Chennevières. Tél. : (16-1) 45.93.03.41.

Vds MD + 2 man. + 4 jx (Sonic 1,2, Abest, S of Rage), px : 1 500 F. **Benoît GERBAULT**, 37, rue de Chauvry, 95320 Saint-Leu-La-Forêt. Tél. : (16-1) 39.60.10.97.

Vds MD (Franc.) + 5 jx (Sonic, Quackshot, S. Monaco, Fantasia...) + 2 man. px : 1 700 F. **Mathieu QUENEAU**, 9, allée de Provence, 77330 Ozoir-La-Ferrière. Tél. : (16-1) 60.02.36.27.

Vds sur MD Quack Shot et Sonic 250 F pce. **Nicolas PIANCONI**, 9, rue Bernard Lecache, 69100 Villeurbanne. Tél. : 72.37.64.31. (Ap. 19 h)

Vds MD JP + Sonic + Quackshot ss gar. 900 F avec Solute en Français. **Frédéric DURE**, 3, rue les Fleurs, 33700 Mérignac. Tél. : 56.47.04.10.

Vds jx MD 250 F (F22, Quackshot, Eahockey, Ec Soccer, Krusty, Mercs, Sonic) ou éch. **Christophe MATORE**, 27, rue Firmin Gémier, 93300 Aubervilliers. Tél. : (16-1) 48.34.79.14.

Vds jx MD : Faery Tale; Ys 3, px à déb. + jx GG : Mickey, Donald Fantasy Zone. **Marie-Morgane VILAUD-SCHNEE**, 6, rue de Poissy, 78130 Les Mureaux. Tél. : (16-1) 34.74.59.15 (Ap. 18 h)

Vds MD + 11 jx + 2 man. (Arcade Power Stick) px : 2 100 F. **Frédéric GODEFROID**, 11/45, rue des Cotonniers, 59700 Marqu'en-Barœul. Tél. : 20.31.34.77.

Vds 25 jx MD 150 à 250 F vds pédalier MD (à déb.) ou éch. ctre Néo-Géo. **Denis CHAMBERT**, 11, rue de Saxe, 91540 Mennecy. Tél. : (16-1) 64.99.89.55.

Vds MD (Alien Storm) tbe px : 600 F. **Alexandre AZZOPARDI**, 16, rue des Labours, 94490 Marolles en Brie. Tél. : 45.99.45.64 (Ap. 19 h)

Vds MD + 9 jx et C64 + 1571 + nbx jeux px intéressant et NES + 10 jx vte sèp. **Laurent LAROEY**, Saint Pierre de Manneville, 76113 Sahurs. Tél. : 35.32.07.75.

Vds sur MD : Quacks hot, Sonic 1 px : 200 F, Hellfire px : 150 F et Phantasy Star 3 px : 300 F. **Steve GALLAY**, Ch. de Marly, 1263 Crassigny Suisse. Tél. : 022.367.22.35.

Vds jx MD : 250 à 300 F. **Ludovic OULE**, 27, ch. du Château de l'Heurs, 31500 Toulouse. Tél. : 61.20.39.13 (H.R.)

Vds MD + 1 man. + 3 jx (Douglas Boxing, Monaco EP, Monaco GP III) val : 2 142 F. px : 1 500 F. **Didier BOUARAB**, 4, rue du 18 juin 1940, 94700 Maisons-Alfort. Tél. : (16-1) 43.78.11.12.

Vds MD + péritel + Pads + 5 jx (Sonic 2, Quackshot...) px : 1 500 F ou éch. ctre SNES, Snin, SFC. **Jean-Guillaume POULAIN**, 26, rue des Ecoles, 92330 Sceaux. Tél. : (16-1) 46.61.01.41.

Vds MD + 1 jeu : 800 F ou 11 jx 350 F, jx seuls : 250 F (Sonic, Strider, Desert, TF3, Populus...). **Christophe SOCHACKI**, 18, hameau du Canadel, bd Honoré Teisseire, 06480 La Colle sur Loup. Tél. : 93.32.61.08.

Vds MD + 1 jeu : 800 F ou 11 jx 350 F, jx seuls : 250 F (Sonic, Strider, Desert, TF3, Populus...). **Christophe SOCHACKI**, 18, hameau du Canadel, bd Honoré Teisseire, 06480 La Colle sur Loup. Tél. : 93.32.61.08.

Vds jx MD 175 F pce Stret of Rage, Greendog, Quack Shot, SP Lather Housse etc. **Olivier TUBERY**, 995, rte des Pyrénées, 31600 Lamassquère. Tél. : 61.56.09.29.

Vds jx MD et Manette tbe. **Aurélienn BONNARD**, 4, rue des Avoile, 69330 Meyzieu. Tél. : 78.31.06.32.

Vds MD JAP + 2 man. + 2 jx (Sonic, Quackshot) : 850 F. **Pascal AMET**, La Ville en Nouvelle, 35750 Ifendic. Tél. : 99.09.71.57.

Vds jx MD de 200 à 250 F Terminator, Alien, Populous, Batman, Quack shot + jx de rôles. **Thierry FECHTER**, 11, rue du Bosquet, 67590 Schweighouse. Tél. : 88.72.71.40.

Vds jx MD : Spiderman, Volley-Ball, Basket-Olympic Gold, Sonic 2 px : 250 F pce. **Samuel DUFLLOT**, 138, rue du Général de le Straint, 95850 Aniche. Tél. : 27.90.98.02.

Vds MD Franc. + Sonic et moni. coul. réf. **Thomson MC 9J936** 36 cm tbe. **Delphine TRIPET**, 50, rue des Roses, 80300 Albert. Tél. : 22.75.09.83.

Vds jx Terminator, Sonic, Street of Rage, Shinobi, Supermonaco, Goldena, Eswat strider etc px : 200 F. **Jérémy MOPIN**, 24, rue de Tanger, 75019 Paris. Tél. : (16-1) 40.05.98.60.

Vds Thunder Force IV : 350 F à déb. **Ricaud CERIC**, Lotissement des Granges, 04240 Annot. Tél. : 92.83.20.52 (Ap 18 h à 20 h)

Vds jx : Sonic 1 et 2 + le fusil infra rouge + 6 jx + 10 piles px : 1 800 F. **Nicolas PILARD**, 12, rue Jean-Paul Vaillant, 08000 Charleville-Mézières. Tél. : 24.57.62.54.

Vds ou éch. Altered Beast sur MD ctre Simulation de vol. **Olivier CORNET**, Les « Arnauds », 69870 Lamure S/ Azergues. Tél. : 74.03.00.79.

Vds MD + 5 jx + 2 man. + Arcade Powerstick px : 1 500 F. **Thomas AUGY**, 57, rue Lardennois, 75019 Paris. Tél. : (16-1) 42.06.19.90.

Vds Spiderman + Adap. 200 F et Turtles in time px : 300 F (JAP). **Cyrille FRETILLIERE**, SSèges Boudou, 82200. Tél. : 63.04.49.59 (Après 17 h 45)

Vds 25 jx MD de 150 à 250 F : Phelios, Toki Batman Groul, Cyberbal, etc. **Valérie CHAPIER**, 20, rue Bossuet, 69006 Lyon. Tél. : 78.52.19.42.

Vds MD + 8 jx + 2 man. + 1 700 F à déb. **Laurent SIMON**, 17, rue de Paris, 91570 Bièvres. Tél. : (16-1) 60.19.11.39.

Vds sur MD Populous Spiderman Centurion JPond 2 220 F (port compris). **Alain LEVELI**, 10, rue du Port, 92110 Clichy la Garenne. Tél. : (16-1) 47.30.12.62.

Vds jx MD (Arrow Flash-F22) 200 F pce (Street of ... Toe Jam Andearl) à 250 F tbe. **Salem ARFAOUI**, 23, square Boris Vian, 91080 Courcouronnes. Tél. : (16-1) 64.97.35.18.

Vds MD + 14 jx + 3 man. (DT Pro1 et 2) + kit de net px : 4 750 F. **Christophe HERBIET**, 90, rue d'Holbeach, 51120 Sezanne. Tél. : 26.81.44.30.

Vds MD + 2 man. + adapt. JAP + 1 jeu 650 F. **Emmanuel THUIN**, 12 bis, rue Daniel Dohet, 93350 Le Bourget. Tél. : (16-1) 48.37.61.13.

Vds jx MD dès 100 F vds Core Graf + 5 jx + 2 man. px : 900 F. **Arnaud VERRÉULST**, 25, rue Cavendish, 75019 Paris. Tél. : (16-1) 42.41.23.33.

Vds MD + 4 jx (Sonic, Lakers VS C, Kid Chameleon, Stof Rage) px : 1 100 F ou éch. SNES + 2 jx. **Sébastien CADAS**, 7, allée du Passer, 78340 Les Clayes sous Bois. Tél. : (16-1) 30.55.85.47.

Vds MD + 21 jx val : 11 000 F. Px : 3 500 F. **Paulo DA SILVA**, rés. Artols, C 115, 77100 Meaux Beauval. Tél. : (16-1) 64.33.45.62.

Vds ou éch jx MD (Lakes VS Celtics, Fatal Rewind, Fatal Labyrinth, out Run) de 100 à 250 F. **Régis SIVA**, 41, chemin Victor Schoelcher, 78340 Plaisir. Tél. : (16-1) 30.54.65.34.

Vds jx sur MD : Lotus, Predator 2, Ecco, World of Illusion, Batman 2, Alien 3, Sonic 2... **Cyril ETIENNE**, 59, rue Louise CHENG, 94470 Boissy St-Léger. Tél. : (16-1) 45.69.00.09.

Vds jx MD : Sonic 1,2 ST of R Spid Ghoul's Ghalt Beast de 100 F à 300 F. **Mael THEULIERE**, 25, rue de Pont Menou, 22310 Pleslin les Greves. Tél. : 96.35.06.81.

Vds MD + Arcade Power Stick + 15 jx px : 3 000 F ou éch. ctre Néo-Géo + 1 jeu. **Patrick BORDESSOULE**, cité Mussonville, Bat. D, Appt. 461, 33130 Bègles. Tél. : 56.85.68.21.

Vds MD JAP + Pro 1 + 5 jx (Sonic 2, TF4, Mickey et Donald, Taz, Bul VS Lak) tbe px : 2 000 F. **Sylvain HAMES**, 42, av. des Minimes, 94300 Vincennes. Tél. : (16-1) 48.08.59.46.

Vds MD JAP + 2 man. + 4 jx (Sonic 1, Sonic 2, Super Airwolf, Indiana Jones 3) px : 1 400 F. **Loïc FULLEROT**, 14, rue Pierre Curie, 91370 Verrières. Tél. : (16-1) 64.47.07.76.

Vds 30 jx MD JAP dès 220 F (K. Chameleon, O. Gold, Toki). **Renaud COLAS**, 2, place du Front Populaire, 77186 Noisiel.

Vds jx MD : Mickey 1, Tazmania Feary Tales 300 F à déb. jx GG Mickey, Donald, Pantazy Zone. **Marie-Morgane VILAUD-SCHNEE**, 6, rue de Poissy, 78130 Les Mureaux. Tél. : (16-1) 34.74.59.15.

Vds MD the JAP + jx (Ghoul's Ghosts, Quacksat, Golden Axe 1) + mon. Pro 2 px : 1 000 F. **Marc Antoine LEROY**, 112, rue de Beauchamps, 95150 Taverny. Tél. : (16-1) 30.40.09.83.

Vds MD (F) + 1 jeu + 1 man. + adapt. px : 700 F à déb. ou éch. ctre SNES + jx. **Laurent MAUBERT**, 26, allée George Bizet, 93430 Villette-neuse. Tél. : (16-1) 48.27.08.59.

Vds jx MD Teamusa, Faerytale, Quackshot, 250 F le jeu, Sonic 200 F, WWF 300 F Wonderboys 300 F. **Jean-Paul PIQUET**, Lieu dtt Mougnon, 33880 Baurech. Tél. : 56.21.33.71.

Vds MD + man. + Sonic + Quacks hot + adap. JAP + px : 975 F ou éch. ctre super Nin. + 1 jeu. **Murat GUNYAR**, 58, rue Doudeauville, 75018 Paris. Tél. : (16-1) 42.58.19.30.

Vds MD Franc. + adapt. + 1 joy + 5 jx (S. of Rage, Tazmania Donald, K. Chamelgon) px : 1 200 F. **Romain CHAIZE**, 22, rue de France, 69100 Villeurbanne. Tél. : 78.84.97.78.

Vds sur MD : Golden Axe, Mickey, Fighting Masters, Spiderman, px : 225 F pce. **Frédéric GUICHARD**, 2, rue la Garenne Artigues près Bx, 33370 Artigues. Tél. : 56.40.13.44.

Vds MD + 11 jx (Thunder Force III, Sonic, Strider, Desert Strike...) px : 250 F jx seuls 250 à 300 F. **Christophe SOCHACKI**, 309, bd Honoré Teisseire, 06480 La Colle sur Loup. Tél. : 93.32.61.08.

Vds MD + 12 jx (Sonic 2) px : 3 500 F tbe val. 5 200 F. **Eric TRASSARD**, 11, rue Ste Felicité, 75015 Paris. Tél. : (16-1) 45.32.39.14.

Vds MD + 12 jx (Sonic



Vds MD + 6 jx (Mickey, Sonic, GP Monaco, Eswat Altere best, Populous) px : 1 000 F. Lionel GAS-SIES, 27, bd de l'hôpital, 75013 Paris. Tél. : (16-1) 44.24.33.85.

Vds MD adapt + 5 jx (Strider, Quackshot, Devil Hunt, Golden Axe, Mystic Defender) px : 1 400 F. David DE FARIA, 38, rue G. Bourgois, 78200 Achères. Tél. : (16-1) 45.52.43.21 (poste 97-60)

Vds MD + Toki + 2 man. (Pro 2) px : 750 F vds jx SNES (Mickey, Joe et Mac...) 300 F. Guillaume MARTIN, 93, av. Jean-Jaurès, 92290 Chateaufort Malabry. Tél. : (16-1) 43.50.28.74.

Vds ou éch. ctre SFC : MD + 2 man. + 11 jx px : 2 800 F vds jx ssp. px : 200 F (Batman, Miet D). Nicolas TROCME, 01230 Oncieu. Tél. : 74.36.37.35.

Vds MD + 3 jx : 6 Ynoug, Zinterceptor, Eahockey + 2 man. px : 1 200 F ou éch. ctre PC GT Turbo + 3 jx. David MARION, Quartier des Crozes, 26270 Loriol. Tél. : 75.61.72.22. (Ap. 19)

Vds jx MD 200 à 250 F (Decapattack, Shadowdance et Super Tunderblade). Matthieu LE CALVEZ, rés. Run Ar Gwer, Loguivy-Lannion, 22300 Lannion. Tél. : 96.37.53.15.

Vds MD France bon état + 2 jx et 2 man. val : 2 000 F px : 1 200 F. Laurent AFUTA, 16, av. des Violettes, 93220 Gagny. Tél. : (16-1) 43.30.62.20.

Vds jx MD : Dinoland (JAP) 250 F, Dark Castle : 150 F, Columns : 250 F. Monique FERNETTE, 1, square des Coquelicots, 91370 Verrières le Buisson. Tél. : (16-1) 60.11.18.16.

Vds 11 jx MD : California Games, Sonic, Ghoul'n Ghosts, Sos Fantôme etc. Michel CREPIN, 10, rue Michelet, 92600 Asnières. Tél. : (16-1) 47.90.86.33.

Vds jx MD Street of Rage, Shinobi, Pit Fighter, Populous, Dynamite Duke, Eswat, Sonic 2 etc px : 280 F. Olivier VAN NEER, 12, rue Camille Desmoulins, 62740 Fouquières les Lens. Tél. : 21.76.44.23.

Vds ou éch. jx MD 250 F à 300 F Mickey super League European Clubs OCE. Christophe ZEZZA, 3, allée du Doubs, 21000 Dijon. Tél. : 80.42.81.43.

Vds ou éch. MD + 11 jx + Menacer 2300 ou ctre Snin + Gou 7 jx. Arnaud JORDAN, 48, rte de Carrières, 78400 Chatou. Tél. : (16-1) 30.53.50.72.

Vds MD + 10 jx (Mickey, Donald, Toejam & Eabli...) : 2 000 F ou 1 000 F + 4 jx + 2 joy Pads. Valéry VERPILLOT, 2, rue d'Eauze, 64000 Pau. Tél. : 59.84.39.32.

Vds MD + 8 jx (Str. of Rage, Ea. Mickey) + 2 man. + 20 console + 1 990 F ou éch. super N. Alex HOFMAN, La Sauzée, 79410 Somair. Tél. : 49.35.53.89.

Vds 3 jx MD : Sonic, Joe Montana II, Tanzania : 960 F à déb. val : 1 240 F ach. SNES + jx. Ludovic OULE, 27, ch. du Château de l'Hers, 31500 Toulouse. Tél. : 61.20.39.13.

Vds jx MD : Quackshot, Tunder Force 3, Sonic 1 et 2 etc px : 300 à 320 F vds jx SN. Jean-Marc POUTHIER, 6, rue du Général de Gaulle, 90850 Essert. Tél. : 84.28.73.59.

Vds sur MD nbx jx : Sonic 2, Galah AD, World of illusion etc. Clément DUBIEF, 19, av. du Général de Gaulle, 84150 Jonquières. Tél. : 90.70.36.36.

Vds MD 6 jx : World of illusion, Mickey et Donald + Speed Ball 2 + Toki px : 1 590 F. Charles LECONTE, 3, allée du Petit Pas, 59840 Lompret. Tél. : 20.08.88.48.

Vds jx MD TF3 : 350 F Goldenaxe, Shadow Dancer, super Basket Mickey, Shinobi : 300 F Sonic : 250 F. Ludovic TALON, 3, allée du Monestie, 34760 Boujan. Tél. : 67.30.01.21.

Vds MD + 2 man. + adapt. + 12 jx (Sonic, Olympic Gold, TF4, Marble Madness...) px : 2 000 F. Jérôme LESNE, 68, rue Chateaubriand, 92500 Rueil Malmaison. Tél. : (16-1) 47.51.87.17.

Vds jx MD Franc. : Pit Fighter, Streets of Rage : 688 : M1 : Quackshot, Mickey : 200 à 300 F. Jim BERNARD, 13, rue de Vauloger, 37150 Bierre. Tél. : 47.30.27.01.

Vds MD + 1 man. + Pro 1 + adapt JAP + 3 jx (Sonic, Decapattack, Shadow Dancer...) px : 1 250 F. Christophe TATHIEU, 4, rue du Saillat, 64800 Nay-Bourdettes. Tél. : 59.61.41.66.

Vds MD + 3 jx + 2 man. 1 090 F. Guillaume ADER, 53, rue Vivant Lacour, 44600 Saint-Nazaire. Tél. : 40.53.49.14 (Ap. 17 h)

Vds nbx jx MD. Jean-Christophe MAIMBOURG, 3, rue de l'Eglise, 60850 Le Coudray St-Germer. Tél. : 44. 81.65.34.

Vds MG + jx et jx NES + adapt. + man. + prise pèrille + NES advantage. Bruno ZANINI, 60, av. des Champs, 91420 Morangis. Tél. : (16-1) 69.34.92.82.

Vds MD JAP ss gar. tbe + 2 man. (Pro 2) + 5 jx (Sonic, TF3) px : 1 990 F à déb. Sylvain GOUPI, 82, rue Nationale, 85500 Les Herbiers. Tél. : 51.67.14.92.

Vds MD + Altered beast + Block out + adapt. px : 650 F. Thierry COIANIZ, rés. Vigne Vierge, Bat. 7, 147, av. Paul Bringuier, 34080 Montpellier. Tél. : 67.45.66.32.

Vds MD + 2 MN + 6 jx (Sonic 2, GP Mona CO2, Terminator, etc...) px : 2 500 F. Mickaël BEUZE, 10, rue Reignier, 23600 Boussac. Tél. : 55.65.05.55 (Ap. 18 h)

Vds MD Franc. 2 man. + 6 jx (Wonder Boy 5, etc) px : 2 300 F ou ctre Néo. Anthony BERGARD, rue Bardin, 03500 Saulcet. Tél. : 70.45.30.78.

Vds MD (Franc.) + 4 jx (ST of Rage, Sonic, Adragon, Quack) : 1 600 F ou éch. contre SNIN + Sghigh. Vincent TEYSOT, 32, allée des Lilas, 63300 Thiers. Tél. : 73.80.36.16.

Vds jx MD (Sonic, Road Rash, Désert Strike, Batman...) env. 250 F. Jérôme CHABRIER, 52, rue Jean-Jaurès, 60570 Andeville. Tél. : 44.52.08.66.

Vds MD + 8 jx (Sonic, Lakers, out Run) : 2 000 F vds GT. Jérôme GARNIER, 30, av. Audier, 77330 Ozoir. Tél. : (16-1) 60.02.97.31.

Vds MD tbe ss gar. + adapt. jx JAP + 5 jx (Batman 2, Predator 2, Sonic...) px : 2 000 F. Nicolas DARMON, 156, bd de Stalingrad, 94200 Ivry sur Seine. Tél. : (16-1) 46.71.11.57.

Vds MD + 2 Pads + Stick Arcad + DP JAP + 10 jx (Mickey-Smep-JM 92) px : 2 500 F. Alexandre GAYRAUD, 114, rue de Maubeuge, 75010 Paris.

Vds MD + 7 jx + 1 arcade PoWer Stick px : 1 800 F. Georges ROSIER, 1, allée des Cyprès, 31470 Fonsorres. Tél. : 61.91.20.03.

Vds MD + 2 jx + man. Livres 700 F. Olivier BIETRY, 7, av. de Versailles, 44800 Saint-Herblain. Tél. : 40.76.55.39 (Ap. 18 h)

Vds MD Franc. ss. Gar. + 2 Pads + 4 jx (SMGP II, Kid Chameleon etc) px : 1 200 F. Arnaud CHAM-BELIN, 1, rue Albert Sorel, 75014 Paris. Tél. : (16-1) 45.42.04.84.

Vds jx MD : Shining in the Darkness + Moonwalker px : 200 F un Ach. Marble Madness. Mélanie PIOT, 6, rue Ste Pauline, 70290 Champagny. Tél. : 84.20.61.83 (Ap. 18 h)

Vds MD JAP + 2 PAD + 9 jx (Sonic 2; Speedball 2; Kid Chameleon; Tennis) px : 2 500 F. Fabien DUPIET, 641, le Corbusier, 280 bd, Michelet, 13008 Marseille. Tél. : 91.77.62.57.

Vds MD + 5 jous + 12 jx + 2 man. infra rouge (Hellfire, Worldcup, M. défender...) val : 7 000 F px : 2 990 F. Khalil MOUBAYED, 179, rue de la Pompe, 75016 Paris. Tél. : (16-1) 47.27.41.43.

Vds éch. jx MD FR Road Rash, Mickey : 250 F. Ach. PAC Mania Golden Axe 2. Olivier FERAIN, 18, bis rue Dufresne, 59230 Nivelle. Tél. : 27.48.77.94.

## SEGA

Vds SMS + 8 jx (Kick off, R-Type, retour vers le futur 2) px : 1 500 F. Anthony MALDONATO, 133, résidence Leclercq 62110 Menin-Beaumont. Tél. : 21.49.35.28.

Vds 10 jx SMS (Sonic, After Burner, R-Type...) 150 F. Delphine ROBIN, 12 bis, rue Lamar-tine 30320 Marguerites. Tél. : 66.75.35.60.

Vds SMS 2 neuve ss gar. + 8 jx (Mickey etc) + man. Python px : 800 F. David OLIVEIRA, 85, rue Albert Camus, 33290 Louens le Pian Medoc. Tél. : 56.72.05.36.

Vds SMS + 7 jx (D. dragon, ...) Hanguch inclus px : 1 000 F. Romain LECLERE, 4, rue de la Theracée, 02170 Lenouvion-en-Thieracée. Tél. : 23.97.07.61.

Vds SMS 2 1 Pad + 1 joy (T.R) + 6 jx, tbe px : 1 200 F. Vincent LEDOUX, 11, rue du haut de Pinson, 33370 Artigues Près Deaux. Tél. : 56.86.40.33.

Vds SMS + 7 jx (Sonic, Mergs, Spiderman, After Burner Rocky etc) + 1 rapid fire px : 900 F. Mehdi BOUZIANE, 12, rue de la Dame, 02260 La Chapelle. Tél. : 23.97.36.64.

Vds SMS + 7 jx (Sonic 1-Mickey Asterix...) px : 1 000 F ou jx 200 F pce. Max VIALLET, Les Charmilles, 11 chemin de la Vernique, 69130 Ecully. Tél. : 78.33.11.01.

Vds jx Sega; de 150 à 250 F pce + man. à 60 F. Christophe YNESTA, « Les Pins » bât Le Cade, 13127 Vitrolles.

Vds SMS + 8 K7 + pist. + man. Vincent BAJOU, 20, rue de l'Etoile, 25370 Longevilles, Mont d'Or. Tél. : 81.49.95.78.

Vds SMS 2 + 14 jx + man. + pist. px : 2 000 F. Jean-Gabriel LEVEQUE, 1 bis, av. de Condé, 77500 Chelles. Tél. : (16-1) 60.08.91.45.

Vds SMS 2 + Terminator + 2 man. + acces-soires. Jérôme LOISON, 9, rue Fournier, 92110 Clichy. Tél. : (16-1) 47.31.29.26.

Vds SMS + Sonic 1, 2, px : 600 F. Gildas SA-LOME, 54, av. des Chardonnerets, 95570 At-tainville. Tél. : (16-1) 39.91.84.06.

Vds SMS + 7 jx px : 1 500 F ou 150 F le jx. Nicolas GIACIMIN, 16, rue Alphonse Rodet, 69008 Lyon. Tél. : 78.74.16.15.

Vds MS1 + 2 man. + pist. + 10 jx (Sonic 1 et 2, Alex Kidd 4, Wonder boy 3...) px : 1 000 F. Alexandre LOUBEAU, 18, allée du Becut, 33185 Le Haillan. Tél. : 56.13.03.84.

Vds 2 jx SMS : Donald et Ghol and Ghost px : 250 F l'un ou 400 F les 2 ou éch. ctre jx MD. Matthieu MOUSSY, 155, rue de la Raie, 58000 Nevers. Tél. : 86.36.12.37.

Vds SMS 2 + 6 jx + man. px : 770 F (val : 1 390 F). Joannice HUYGUES BEAUFOND, 5, route de Liques Zudausques, 62500 St-Omer. Tél. : 21.93.21.52.

Vds KT SMS 1 et 2 : Astérix, Spiderman, Rastan : 1 jeu px : 200 F. Alexis MOIRON, 20, rue Mont-morency, 28290 Courtalan. Tél. : 37.98.85.52.

Vds jx SMS 2 le lot : Wonderboy 3 + Shinobi + World Soccer : px : 300 F. Gregory HAZA, Le Bourg Bussa, Forêt, rue Pierre Martin, 17210. Tél. : 46.04.31.28.

Vds jx SMS : Astérix : 200 F Donald-Duck px : 180 F Golden axe px : 150 F ou les 3 : 450 F. Florian DOURNES, 36, rue Marx-Dormoy, 75018 Paris. Tél. : (16-1) 46.07.59.57.

Vds SMS + 2 pads + pist. + 12 jx (Mickey, D. Dragon Lord of the Sword etc...) px : 500 F. David BENOIS, 78, rue Paul Maurin, 45190 St-Jean-de-la Ruelle. Tél. : 38.43.19.07.

Vds SMS 2 + 4 jx (Sonic...) px : 1 000 F tbe. Christophe FERNANDEZ, 19, rue Salvador Al-lené, 69600 Oullins. Tél. : 78.50.57.05.

Vds MS2 + 3 jx : Sonic Alex Kidd Olympicgold ss gar. px : 600 F. Stéphane ALBERTI, résidence de la Ferme, 37, rue Maurice Tenine, 94260 Fresnes. Tél. : (16-1) 46.68.56.68.

Vds SMS + 14 jx px : 1 500 F ou éch. contre 4 jx SPR Nintendo, NES ou SFC. Nicolas SCHRAPP, 15, rue du Frêne, 68100 Mulhouse. Tél. : 89.44.03.15.

Vds SMS + 13 jx (Senna GP, Tennis-Sace...) px : 1 500 F. Gaël FAVENNEC, 11, av. de la Répu-blique, 92500 Rueil-Malmaison. Tél. : (16-1) 47.32.08.77 (bt h 30)

Vds MS2 + Phaser + joys + PAD + 2 jx px : 500 F + 3 jx à 200 F pce. Frédéric BEAUFORT, 28, rue des Raguenets, 95210 St-Gratien. Tél. : (16-1) 39.89.43.72.

Vds 8 jx SMS (Thunder Blade, Fantasy Zone, Spellcaster...) + 1 joy px : 120 F pce + 1 Rapfire px : 50 F. Nicolas FAULLE, Les Millesperthuis bt D1, 91940 Les Ulis. Tél. : (16-1) 69.28.11.06.

Vds SMS 2 + Sonic 1, 2 px : 1 000 F à déb. Eugène BEVAN, 14, rue du Docteur Troudet, 56310 Burry. Tél. : 97.51.32.95.

Vds SMS 2 + Transfo + 1 man. + 4 jx px : 650 F. Yannick LE LONG, 16-18, av. de l'Aviateur Delagrangre, 93370 Montfermeil. Tél. : (16-1) 45.09.94.57.

Vds nbx jx sur MS (Tennis Ace, Basketball Night-mare...) et sur MD (Robocod, Golden Axe II...). Sébastien DENIS, 56, rte de Puyravault, 79100 Thouars. Tél. : 49.66.38.14.

Vds Sega + 2 man. Lunette 3D + 6 jx : Moon-walker Indy Wonderboy Zaxon 3D etc. px : 1 100 F. Bris ROCHER, 39, bd du Commandant Charcot, 92200 Neuilly. Tél. : (16-1) 46.24.37.15.

Vds SMS + 12 jx + pist. laser + 2 man. tbe val : 2 900 F px : 2 000 F. Yohan PELC, 9, rue du 8 mai 1945, 33150 Cenon. Tél. : 56.86.28.17.

Vds jx SMS : Mickey, Alex Kidd 4, Wonderboy 3, Rtype px : 160 F pce port compris. Yvan VALEN-TINI, rue des Bouvières, 38790 Diemoz. Tél. : 78.96.25.68.

Vds SMS + 3 man. + 6 jx (Mickey, Alex Kidd 4, etc...). px : 800 F. Frédéric PETIT, 8, rue des Lilas, 77390 Ojouer Le Voulgis. Tél. : (16-1) 64.07.62.35.

Vds SMS + 4 jx tbe px : 500 F ach. SNIN BE avec ou sans jx px maxi : 850 F. Alexandre BELIER, 21, rue de la Chenes, 77510 Sablonnières. Tél. : (16-1) 64.04.92.60.

Vds SMS + jx + pist. tbe px à déb. Arnaud MENESPLIER, 3, Hameau d'Escuran, 47310 La-plume. Tél. : 53.95.13.21.

Vds MS2 + man. + 3 jx (Donald Duck Alex Kidd 1 Shinobi) px : 900 F à déb. jx : 200 F pce. Julien BRETTIN, 9, bd Pablo Picasso, 94000 Créteil. Tél. : (16-1) 48.98.01.54.

Vds SMS 2 + Terminator + Shinobi + Transbot + Mickey + Cyborghunter px : 1 655 F val. 2 230 F. Sébastien VERITE, 19, rue des Clabau-dois Plachy Buion, 80160 Conty.

Vds jx SMS, 200 F pce ou 120 F de les 7 jx (Rastan, Fire and Forget 2, Altered Best...). Karl ECKERT, 182, av. des Collines de Valescure, 83700 Saint-Raphaël. Tél. : 94.44.61.06.

Vds MS + 4 jx + 3 man. tbe (jamais servie) px : 650 F à déb. Anne ULMANN. Tél. : 85.46.62.35.

Vds Séga px : 250 F cher. contact pour GG vds jx GG moitié px. Mallory VOULOIR, 37100 Tours. Tél. : 47.41.41.94.

Vds SMS + 9 jx : Moonwalker Sonic Autrun Rastan etc. px : 1 330 F. Ronan ROUAULT, 12, place de la République, 75010 Paris. Tél. : (16-1) 42.03.51.64.

Vds SMS + 2 jx (Alex Kid, Shadow Dancer) + man. neuve px : 500 F. Damien DEFOSSEZ, Champeau, 89130 Touly. Tél. : 86.44.10.89.

Vds SMS 2 + phaser + 6 jx (Olympic Gold, Astérix, S. Kick off, sonic...) px : 1 730 F (val : 2 949 F) tbe. François RIVIERE, rue du Dr Enouf, 14190 Stsylvain. Tél. : 31.78.16.68.

Vds sur MS : Kung fu kid, Moonwalker, Goffama-nia, px : 100 F ou éch. ctre jx GG. Gaëtan WAN-NEPAIN, 21, rue des Roitelets, 62710 Cour-rières. Tél. : 21.76.19.22.

Vds MS + 1 Pad + 4 jx : Sonic II + Tom et Jerry + Shadow Beast + Alex Kidd px : 1 000 F (ou) jx px : 250 F. Valérien MAZATAUD, 87, rue du Perthois, 51300 Frignicourt. Tél. : 26.74.56.40.

Vds jx SMS à moitié prix vds console + LLight Phaser + 5 jx px : 700 F. Thierry DESCHAMPS, 13-15, rue du Pont aux Choux, 75003 Paris. Tél. : (16-1) 48.87.19.20.

Vds SMS 2 + 2 man. ss gar. + 2 jx px : 600 F vds jx 320 F éch. MD. Jérôme NOEL, La Loge, 61220 Bellou en Houle. Tél. : 33.66.06.85.

Vds MS + 4 jx (Sonic 2...) + 2 man. px : 900 F vds + jx GG (G-Loc) px : 200 F. Grégory PER-DRIAT, 7, rue des Rosiers, 93420 Villepinte. Tél. : (16-1) 48.61.93.76.

Vds SMS tbe + 2 man. + 4 jx px : 900 F à déb. Jean-Philippe AMAR, res. les Moissereons, bt H, 13380 Plan-de-Cuques. Tél. : 91.05.26.72.

Vds SMS + 4 jx. Philippe BOVERO, 257 ter, av. Jean-Jaurès, 69150 Décines. Tél. : 78.49.78.69.

## KONCI GAMES SHOP

NEWS EN DIRECT DU JAPON AUX MEILLEURS PRIX

### SUPER FAMICOM

BASEBALL 2002	479,00
DEAD DANCE	559,00
BIO METAL	499,00
BLUES BROTHERS	449,00
IKARO NO MAJOO	529,00
S BOMBERMAN	549,00
POP'N TWIN BEE	529,00
DRAGON BALL Z II	589,00
FINAL FIGHT 2	579,00
SUPER DUNK STAR	559,00
TETRIS 2	529,00
SEPTENTRION	560,00

### MEGADRIE

AMAZING TENNIS	399,00
BULLS VS BLAZERS	360,00
FATAL FURY	389,00
GOLDEN AXE 3	389,00
SNOW BROTHERS	389,00
MEGA CD 2	TEL
FINAL FIGHT CD	480,00
RAMNA 1/2 II CD	480,00
NIGHT STRIKER CD	480,00
PRO STRIKER 93	360,00

### NEO GEO

WORLD HEROES 2	1399,00
3 COUNT BOUT	1399,00

## VENTE PAR CORRESPONDANCE

Tel : 78.72.30.88 (de Paris, faire le 16)

KONCI : 12, rue Marc Bloch 69007 LYON

Métro : Jean Mace

Port : 30 F + Contre remboursement : 30 F



Vds SMS 2 + 2 man. + pist. + 4 jx px: 900 F. Julien LETROT, 11, rue du Poirier Fourrier, 95100 Argenteuil. Tél.: (16-1) 34.10.69.00.

Vds SMS 2 + 3 jx (Alex Kidd Worl dcup retour vers le futur III) + 3 jx + man. px: 600 F. Julien SIBERT, la Contamine, Apt. n° 9, 73200 Ven-thon. Tél.: 79.37.70.39.

Vds SMS 2 + 4 jx: Donald Duck, Altered, Beast, Shinobi, Hang on, + 1 man. + jx + 1 000 F. Antoine TESSON, 81, rue de la Pagerie, 44340 Bouguenais. Tél.: 40.32.05.13.

Vds SMS 2 + Alex Kidd, Sonic, S. Tennis, px: 600 F. Cyril BEBEN, 125, rue Jean Jaurès, 79000 Mort. Tél.: 49.73.42.99.

Vds à 1 000 F 6 jx (Shinobi, Moonwalker, Worldcup Italia Son. smp. Ludovic PERRIER, 3, impasse du Guesclin, 87100 Limoges. Tél.: 55.05.07.38.

Vds SMS + Pist. + 14 jx val. 4 100 F px: 1 700 F (Mickey, Shinobi, Volley). Jérôme BLANCHARD, 1, rue Gounod, 69380 Chazay d'Azergues. Tél.: 72.54.02.79.

Vds SMS (Alex Kidd) + 19 jx. px: 1 500 F. Jean-Luc DOBOTE, 64, rue Son-Tay, 69100 Villeurbanne. Tél.: 78.93.12.47. (Ap. 18 h)

Vds SMS + 2 man. + pist. + 6 jx Rastan-Ninja Assault-City-Scramble-spirit px: 900 F. Karim ABUL, 113, cité Pennaroya, 13016 Marseille. Tél.: 91.09.27.66.

Vds MS2 Alex Kidd inclu + man. + Light Phaser + 2 jx px: 700 F tbe. Jérôme VASSARD, 28, rue du Plateau, 92350 Plessis Robinson. Tél.: (16-1) 46.30.50.30.

Vds SMS 2 + man. + 2 jx (Action Fighter + Alex Kidd) + pist. opération Wolf px: 650 F. Régis PASQUIER, 19, chemin de Montfort, 78770 Thoiry. Tél.: (16-1) 34.87.44.37.

Vds MS2 + man. + Laser + rapide Ire + 7 jx px: 1 700 F val: 2 850 F de 50 à 300 F. Nicolas ROULE, 21, rue de Chevreuse, 78570 Andresy. Tél.: (16-1) 39.74.56.88.

Vds sur MS: Astérix: 200 F Sonic: 180 F. Jean-Christophe CARON, Lestigeollet Crouce, 43300 Langeac. Tél.: 71.74.10.54.

Vds SMS 2 + 2 man. + 6 jx (Sonic, Alex Kidd 1 et 4, Mickey, Rtype, Wonderboy 3) px: 900 F. Yvan VALENTINI, rue des Bouvières, 38790 Diemoz. Tél.: 78.96.25.68.

Vds SMS 2 + 10 jx + 2 man. tbe px: 1 100 F (Astérix, Sonic, World Games, etc.) Gerardo ABASCAL, 179, bd Schweitzer, Apt. n° 110, Hénin-Beaumont. Tél.: 21.20.58.41.

Vds SMS 2 + 2 man. + 9 jx: 1 000 F vds MD + 2 man. + 8 jx px: 2 300 F ou éch. le tout contre nlo-glo. Vincent ROQUE, 12, chemin des Chataigniers, 91620 La Ville du Bois. Tél.: (16-1) 84.49.77.63.

Vds sur MS Colons px: 200 F à déb. ou éch. contre 2 cas GB. Didier BOUGAERTS, 13, Chailly, 77120 Chailly-en-Brie. Tél.: (16-1) 84.03.81.52.

Vds jx MS (Wonderboy 3) à 235 F (Black Belt) à 93 F. Salem ARFAOU, 23, square Boris-Vian, 91080 Courcouronnes. Tél.: (16-1) 64.97.35.18.

Vds SMS + 2 man. + Light Phaser + 6 jx (Alex Kidd, D. Dragon, Monacoup...). Patrick DELVOIS, 60, rue Royale, 78000 Versailles. Tél.: (16-1) 39.02.01.59.

Vds SMS + Phaser + Pétrel + 10 jx tbe 1 200 F faire offre. Arnaud FOLLET, 68, rue du Général Leclerc, 95380 Puteux-en-France. Tél.: (16-1) 34.72.25.64.

Vds GG + transfo + Sonic + Donald ss gar. px: 1 000 F tbe. David PAREL, Lot du Grand Prés à Verrières, 74160 Neydens. Tél.: 50.43.77.39.

Vds SMS 2 + Sonic 2, Shinobi, World Soccer, Rescue mission + pist., Alex Kidd px: 999 F. Thierry MOIRET, 3, rue de Ham, 80200 Athies. Tél.: 22.85.60.98.

Vds SMS + 6 jx (Kick off, World soccer, Golden Axe, American Baseball, etc...) px: 700 F. Frédéric LEVESQUE, 51, route de Bellet, 06200 Nice. Tél.: 93.97.14.46.

Vds SMS + pist. vds jx: (Sonic 2) px: 200 F. Franck GAVTIER, 20, rue J-B Broussin, 78160 Marly-le-Roi. Tél.: (16-1) 39.58.63.06.

Vds NS 2 tbe + Dick Tracy + Altered Beast + Shinobi + Alex Kidd + man. px: 800 F. Julien LE STRAT, 29, rue Edmond Rostand, 69330 Meyzieu. Tél.: 78.31.90.03.

Vds jx MS: Donald Astérix Wonderboy 2 et 3 Sonic 2 + MS ou vds smp. Nicolas VITERBE, 67, rue Ginguene, 35000 Rennes. Tél.: 99.50.35.45.

Vds SMS + 2 man. + 3 jx: Alex Kidd; Donald; S. Tennis px: 650 F. Richard DELVART, 108, rue Gaubert, 13300 Salon de Pce. Tél.: 90.56.09.91.

Vds SMS + 5 jx px: 1 000 F à 1 300 F ou ach. GG + jx. Frédéric DUCAULE, 33, rue Caillavet, 33720 Virelade. Tél.: 56.27.03.75.

Vds MS2 400 F à 600 F + man. + 4 jx (Ghosbuster Kung fu kidd etc...). Sébastien LE SANCOUR, 3, rue Général Leclerc, 22580 Plouha. Tél.: 96.22.46.82.

Vds SMS + 2 man. + pist. + 8 jx val: 2 600 F px: 990 F. Cyril ARCHAMBAULT, 35, rue de la Blaiserie, 86000 Poitiers. Tél.: 49.58.36.69.

Vds jx MS: Spider Man ou 200 F Shinobi ou éch. contre Tom et Jerry ou Séga Lhess. Sabrina BLOSSIER, 2, av. du 8 mai 1945, 94600 Choisy-le-Roi. Tél.: (16-1) 48.52.60.34.

Vds MS + 2 man. + 1 joy + 7 jx (Shadow Dancer, Rastan, Terminator) px: 1 200 F. Sébastien PICCINI, 42, av. Saint Exupéry, 01200 Bellegarde sur Valserine. Tél.: 50.48.12.42 (Ap. 18 h 30)

Vds SMS px à déb. Etienne BRIA, 11, av. des Poiriers, 76530 Grande Couronne. Tél.: 35.67.95.55.

Vds MS 2 + man. + 6 jx tbe px: 700 F ou jx smp. Sonic, Astérix, Moonw. etc. px: 100 F pce. Nabil NBEZRI, 4, rue Chevaleret, 75013 Paris. Tél.: (16-1) 45.86.39.48.

Vds SMS 2 + Alex Kidd + Shinobi px inter. tbe. Cédric PORTES, 22, rue André Gandiol, 81000 Albi. Tél.: 63.60.36.75.

Vds MS2 + 3 jx + man. + LPH px à déb. Julien TRICHARD, 4, rue de Bouet, 34230 Le Pouget. Tél.: 67.96.81.60.

Vds SMS 2 + 3 jx + 2 man. val: 550 F (Alex Kidd inclus). Jean-François UNFRICHT, 41, rue Allmend, 57200 Sarreguemines. Tél.: 87.95.79.48.

Vds SMS 2, tbe + 7 jx; val: 2 600 F px: 850 F (Wonderboy 3; Basket Ball; etc). Laurent WAISMAN, 16, rue Famille Frajenberg, 78700 Conflans-Saint-Honorine. Tél.: (16-1) 39.19.67.52.

Vds pist. + 1 K7 (3 jx) px: 250 F. Richard DARDEAU, 9, rue des Plantes Donnelly, 45450 Fay-aux-Loges. Tél.: 38.59.04.58.

Vds jx SMS 2 (D Dragon; out Run; Rastan...). Anthony ALMANZA, Retissage Biziat, 01290. Tél.: 74.50.11.29.

Vds SMS 2 tbe + 3 jx (Sonic 1 et 2, Alex Kidd) px: 1 100 F. Stéphane PARRA, 35, av. George Brasseur, 33440 Ambarès et Lagrave. Tél.: 56.38.91.37.

Vds SMS + 2 man. + Alex Kidd inclu + Phaser + 8 jx (Rambo 3, Sonic Bankpanic, Rocky, etc...) px: 800 F. Karim KEBBI, 2, allée Jacques Cartier, 93270 Sevran. Tél.: (16-1) 43.84.82.69.

Vds SMS + 2 man. + 9 jx px: 800 F à déb. (Action Fighter, Foot, d Dragon...). Mark DAGA, 4, rue de la Cerisaie, 27100 Val de Reuil. Tél.: 32.59.16.63.

Vds SMS 2 + 4 jx: 600 F + CPC 6128 + 100 jx px: 1 500 F. Cédric HARAUX, 1, rue Munzho, 67160 Drachenbronn. Tél.: 88.94.53.22.

Vds éch. SMS + man. 7 jx (Sonic 1 et 2, Olympic Gold...) ctre MD + jx Ougg. Caroline PRIOU, Le Courtill aux Veaux la Planchette, 35830 Betton. Tél.: 99.55.83.52.

Vds Submarine Attack (SMS) Rescue Biobette (GB) jx Nes 150 à 200 F. Yann PETITDEMANGE, 3, rue d'Amprainville, 28360 Dammarie.

Vds MS2 + 3 jx (Astérix, Altered-Beast, Shinobi) px: 800 F à 1 000 F à déb. ou de 200 à 250 F pce. Romuald VERMEULEN, 10, rue Thiers Apt 32, 59230 Stmand-les-Eaux Nord. Tél.: 27.48.81.33.

Vds MS 2 + 2 man. + 3 jx (Alex Kidd, Sonic, Sko) px: 800 F à déb. Vincent CASTANO, 5, villa Lantiez, 75017 Paris. Tél.: (16-1) 42.63.60.67.

Vds SMS + pist. + Wonder Boy, S. Tennis, World, Grand px Kung Fu + 2 autres jeux. px: 1 200 F. Jérémy LENOIR, 13, rue du Voyage Vaurel, 95490. Tél.: (16-1) 34.21.72.94.

Vds SMS + 5 jx tbe px: 1 300 F ou éch. ctre MD + jx ou SNES ou GG + jx. Caroline PRIOU, Le Courtill aux Veaux la Planchette, 35830 Betton. Tél.: 99.55.83.52.

Vds SMS + 3 jx: Sonic 1, 2 Alex Kidd, px: 1 000 F à déb. Eugène BEVAN, 14, rue du Docteur Troudet, 56310 Bubry. Tél.: 97.51.32.95.

Vds SMS + jx: Sonic 1, 2 the Ninja ou vte sér. px: 600 F. Pierre-François FAVIER, 17, rue Arago, 69100 Villeurbanne. Tél.: 72.33.41.83.

Vds SMS + 2 jx (Dynamite Dux, Bomber Raid) + light Phaser et 1 jeu (3 en 1) tbe. Arnaud MENESPLIER, 3, hameau d'Escuran, 47310 La-plume. Tél.: 53.95.13.21.

Vds MS + 6 jx + pist. + Enduro Racer, Rc 9.P, Mickey Dead Angle, World Games, Rambo 3 px: 1 300 F. Nafredi PICCOLO BRUNELLI, 60, bd Général de Gaulle, 06320 St-Jean-Cap-Ferrat Nice. Tél.: 93.76.08.77.

Vds MS + 2 man. + 2 jx Sonic 2, Shinobi px: 500 F. José DIAS, 39, av. Jean Jaurès, 93300 Aubervilliers. Tél.: (16-1) 48.33.39.23.

Vds GG + 5 jx (Sonic, Wimbledon...) + adapt. secteur val: 2 200 F px: 1 400 F. Fabien MERRARD, 35, rue de la Grande Ceinture, 94100 St-Maur des Fossés. Tél.: (16-1) 42.83.23.85.

Vds SMS 2 + 3 jx + Tire Rapide + revues prix intéressant tbe. Damien RICOTTA, 4, rue des Tulipes, 57240 Konacker. Tél.: 82.85.18.34.

Vds SMS + 2 man. + 5 jx: 550 F tbe ou vente smp. (D Dragon, etc) 70 F pce. Philippe REYMAUT, rés. le Voltaire, Apt 11, 240 chemin de Suzon, 33400 Talence. Tél.: 56.37.70.16.

Vds SMS + 6 jx + pist. px: 2 200 F px: 1 200 F. Thierry GUIOT, 23, rue d'Argenteuil, 95210 St-Gratien. Tél.: (16-1) 39.89.68.59.

Vds éch. MS + 15 jx + 2 man. + Phaser + alim. + pétrel tbe px: 1 200 F ou éch. ctre Nec. Grégoire NACHBAUER, 42, rue la Quintinie, 75015 Paris. Tél.: (16-1) 42.50.87.61.

Vds MS 2 + 2 jx + pist. tbe px: 450 F à déb. vds Nes tbe + 3 jx à déb. Frédéric MORISSEAU, 44850 Longrais St-Mars du Desert. Tél.: 40.77.48.25.

Vds ou éch. jx Séga de 100 à 200 F. Sébastien FINON. Tél.: 90.85.57.72 (Ap. 19 h)

Vds SMS + 6 jx Sonic SSKick off Wonderboy-RC GD prix Golden Axe-Alex Kidd px: 600 F. Yann CRINIÈRE, 80, rue du Plessis-Bouchard, 95130 Franconville. Tél.: (16-1) 34.15.25.67.

Vds jx MS, D Dragon, Danan, Y's, A. Burner, awolf, px: 120 F pce S Gallery, the Ninja px: 50 F pce. Kim Han KHEN, 8, rue Wladimir Komarov, 69200 Venissieux. Tél.: 72.50.86.93.

Vds MS 2 + 10 jx (Sonic, Donald, Ninja, Mickey...) px: 1 500 F. Nicolas YOU, bat. 8, porte F, n° 8, rue Charles Lebrun Mireuil, 17000 La Rochelle. Tél.: 46.43.20.99 (Ap. 18 h)

Vds 4 jx tbe (WB 2, tennis Ace, Altered Best, Ghoulis'Ghost) px: 600 F port compris. Stéphane DOLE, Fleury, 02600 Villers-Cotterets. Tél.: 23.96.24.00.

Vds SMS 2 + 1 joy Pad + Alien Sundrome, Alex Kidd, Shinobi px: 300 F. Laurent ANDREAU, 20, place des Bouleaux, 94000 Créteil. Tél.: (16-1) 42.07.14.02.

Vds 20 jx MS2 100 F à 180 F (Donald, Astérix, Sonic, Chuck Rock, Olympic Gold, Super Kick). Claude MIENS, 62, rue de la Place, 59282 Noyelles-sur-Selle. Tél.: 27.43.14.28.

Vds jx SMS: Ghost House, px: 80 F Summer Games px: 220 F Tennis px: 80 F. Matthieu MARTIN, A1, les Balcons d'Entremont, 30, av. Alfred Capus, 13090 Aix. Tél.: 42.96.17.95.

Vds SMS 2 + 3 jx (Mickey, Shinobi + A. Kidd + Mags) px: 690 F ou éch. ctre Axelaj, Pilotwings ou autres. Fabien GICQUEL, 91, rue de la 87<sup>e</sup> Div. Territoriale, 35000 Rennes. Tél.: 99.53.93.58.

## NES

Vds jx Nes (Megaman, Dragon Ball) 250 F pce à déb. Ludovic BOISSIER, 85, le Grand Chemin, 69210 Lentilly. Tél.: 74.01.75.39

Vds Nes 2 000 F + 6 jx + pist. + S. man. Cédric LABROUSSE, 17, rue Fabre d'Eglantine, 92500 Rueil Malmaison. Tél.: (16-1) 47.32.13.85

Vds Nes: 790 F + 5 jx + 2 man. + pist. + Tic et Tac + Mario Bros, etc. Stéphane EVENAT, 12, av. Jean Jaurès, 94600 Choisy-le-Roy. Tél.: (16-1) 48.52.29.62

Vds jx Nes: Ikar I, Warriors, Excitebike 100 F à 250 F pce. Ach. SM83 Nes. Florent TEISSONNIERE, 14, place de la Mairie, 60580 Croy-la-Forêt. Tél.: 44.58.67.99

Vds Nes + 3 jx: Mario 3, Robocop et Rad Gravity. Px: 800 F. Marc LE PAGE, 4, rue Parmentier, 29000 Quimper. Tél.: 98.90.21.94

Vds Nes + 2 man. + Nes Adv. + 6 jx. Px: 2 250 F. Val. : 3 250 F. Valéry VILLER, 38, rue St Damien, 77169 St-Germain-sous-Bois. Tél.: (16-1) 64.03.24.01

Vds Nes + 2 man. + 2 jx (Adams Family + Rad Gravity) + adapt. secteur. Px: 1 000 F. Val.: 1 500 F. Jérôme ARNT, 54, av. du 8 Mai 1945, 94500 Champigny-sur-Marne. Tél.: (16-1) 48.80.65.71

# SOFTWARE

RESULTATS DU SUPER CONCOURS  
CONSOLES + / SOFTWARE  
paru dans CONSOLES + n°18 daté Mars

## 1er PRIX :

Console COMBO AV + Street Fighter III Alpha  
Frédéric TAWIL - 75015 PARIS

## 2ème PRIX :

Console MEGADRIVE + un Jeu  
Sylvain TOGNI - 92220 BAGNEUX

## 3ème PRIX :

Une GAME BOY + un Jeu  
Jean-Florent HELIE - 64100 BAYONNE

# GAME'S PHOBIE

ACHATS. VENTES.  
DEPOT-VENTES JEUX  
& CONSOLES VIDEO.

34 av. des Champs Elysées  
75008 PARIS (1) 46.63.41.43  
Métro Franklin D. ROOSEVELT  
Ouvert tous les jours sauf  
DIMANCHE de 10 h à 20 h



EXEMPLE DE  
PRIX DE JEUX  
OCCASION DANS  
LA LIMITE  
DES STOCKS.

MEGADRIVE	SONIC II	240.00
	PREDATOR II	230.00
	CHUCK ROCK	240.00
GAMEGEAR	NINJA GAIDEN	130.00
	SUPER KICK OFF	130.00
	HALLEY WARS	110.00
SUPER NINTENDO	SUPER TENNIS	260.00
	AREA 88	250.00
	MYSTICAL NINJA	250.00
FAMICOM	CASTLEMANIA IV	250.00
	ROBOCOP III	250.00
	BATMAN RETURN	390.00
NES	GOAL	95.00
	HECTOR	130.00
	CITY CONNECTION	130.00
GAME BOY	DOUBLE DRAGON	120.00
	F1 RACE	100.00
	TERMINATOR II	80.00



## GAMEBOY

Vds Nes + 2 man. + pist. + 13 jx : 2 000 F. Marlène SEMPERE, 1, rue Centrale, 95400 Villiers-le-Bel. Tél. : (16-1) 39.87.20.20. Ap. 19 h.

Vds Nes + 7 jx bon état. Olivier CHAUD, 7, rue Jean Moulin, 42270 Saint-Priest-en-Jarez. Tél. : 77.74.68.38. Ap. 18 h.

Vds Nes sans adapt. + 8 jx : TMHT, SMB 2, 3 etc. 200 F pce. Game Genie 300 F. Le tt : 2 300 F. Vincent DE SABOULIN, 3, rue Paul Bloch, 95240 Cormeilles-en-Parisis. Tél. : (16-1) 39.78.00.79

Vds Nes Four Score + 4 man. + S. Off Road : 600 F. Biorn IVEMARK, 11240 Gramazie, Le Château. Tél. 68.69.00.02

Vds Nes + 5 jx : Mario 1, Duck Hunt, Worl Cup, Pinball, Dragon Ball. Px : 700 F. Nicolas CHAFF, 45, rue de Tessin, 57159 Marange-Silvange. Tél. : 87.80.23.62

Vds sur Nes jx : S.Mario 1 et 2, Metroid, Punch Out, Dragon Ball de 150 à 200 F. Tél. : (16-1) 46.33.51.76

Vds jx Nes : D.Dragon 2, Battle of Olympus, Turbo Racing, Mario 4, Duck Hunt, Zapper. Px : 850 F. Emmanuel DOTTIN, 223, rue de la Plaine, 77350 Le-Mée-sur-Seine. Tél. : (16-1) 64.39.69.16

Vds jx Nes. Sébastien NEGRE, 5, rue Bourda-loue, 75009 Paris. Tél. : (16-1) 45.26.44.58

Vds S.Mario Bros + Duck Hunt + Faxanadu + Pist. : 200 F. Philippe HO, 4, rue Passet, 69007 Lyon. Tél. : 78.72.18.89. Ap. 18 h.

Vds Nes tbe + 3 jx + 2 man. : 1 000 F. Yannick GROSSET, 385, rue des Bosnées, 74460 Mar-naz. Tél. : 50.96.17.06

Vds sur Nes joys neuf 150 F + jx (Faxanadu, Blades of Steel) 100 F pce. Patricia LECHEVA-LIER, 5, rés. du Champ Gaillard, 78700 Conflans-ste-Honorine. Tél. : (16-1) 39.19.81.55

Vds 2 K7 Nes 200 F pce. Les 2 : 400 F. Jérôme DALLOIS, 24, rue Armand Bazile, 18100 Vierzou.

Vds jx SFC : Star Wars 450 F, Axelay 400 F, S.Blastman 400 F, Zelda 350 F, Mystical Ninja 300 F. Fabien LELARD, 91, av. Marceau, 93130 Noisy-le-Sec. Tél. : (16-1) 48.47.32.90

Vds Nes tbe + jx (Mario 3, etc.) + 2 man. + Zapper. Px à déb. Pierre RUSCIO, 13, rue Charles Conrad, 93270 Sevran. Tél. : (16-1) 43.85.56.76

Vds jx 150 F à 250 F. D.Dragon 2, Soccer Donkey Kong, et SMB1. Ensar TASKIN, 117, rue du Pont Blanc, 93300 Aubervilliers.

Vds S.Nes + joy + prise péritel + transfo ss gar. tbe : 800 F. Ben TAHAR, 41, rue de Flandre, 75019 Paris. Tél. : (16-1) 40.37.51.90

Vds Nes + 2 man. + pist. + 4 jx : 700 F. Grégory SOMERLINCK, 486, rue de l'Ecole, 59940 Le Doullieu. Tél. : 28.48.93.62

Vds Nes + Zapper + Mario, Duckhant, Zelda + Rush attack + Rad Racer tbe px : 700 F. Cédric GODART, 20, rés. Saint-Marc, 78660 Allainville-aux-Bois. Tél. : (16-1) 30.88.02.72

Vds Nes + zapper + Mario 2 + Soletice + Zelda. TBE Px : 850 F. Ech. ctre MD. Vds jx GB. Mikael SZYMEK, 10, rue Beaumarchais, 77100 Meaux-Beauval. Tél. : (16-1) 64.33.04.86

Vds Nes + Zapper + 9 jx : Robocop, Ducktales, MBI + Duck Hunt + Zelda + SNR + Rescue etc... Laurent SIMON, 8, rue Paul Barrennes, 77100 Meaux. Tél. : (16-1) 64.33.64.02

Vds jx Dragon Ball, Chef du Zodiac, Tortues pour Nes. Nicolas BERTHELIER, 4, rue Jean Vallet, 92120 Montrouge. Tél. : (16-1) 47.35.27.15

Vds jx Nes : D.Dragon 2 200 F ; Donkey Kong 100 F ; Link 150 F ; WWF 150 F ; TMT 150 F. Serdar TASKIN, 117, rue du Pont-Blanc, 93300 Aubervilliers. Tél. : (16-1) 48.11.91.70

Vds Nes + pist. + 2 man. + 9 jx : 1 500 F. Jérôme LECCLAINE, 18, rue Parmentier, 93220 Gagny. Tél. : (16-1) 43.02.82.93 Ap. 17 h.

Vds Nes + 3 jx (Mario 3, Captain Skyhawk, Tortues) Px : 750 F. François BARZILAI, 5 bis, Chemins des Beaumonts, 94440 Villecresnes. Tél. : (16-1) 45.99.39.87

Vds Nes + 5 jx : 700 F + zapper (DB2, Soccer, Punch-Out) ou 150 F pce. Marc N'GUEREMALET, 13, av. du Maréchal Juin, 77000 Melun. Tél. : (16-1) 64.09.25.79

Vds Nes + 6 jx + pist. 1 200 F ou éch. ctre S.Nintendo + 1 jeu mini. Victor AMORIN, 21, av. de Lyon, 03200 Vichy. Tél. : 70.98.05.71

Vds Nes + 3 jx : 900 F ou éch. Ange ctre MD sans ou avec jx. Nicolas THOMAS, 2, lot de l'Erable, 89320 Vauderans. Tél. : 86.96.27.21

Vds Nes + pist. + 2 Ram + Mario Bros + Duck Hunt : 600 F. Elodie LOUBAT, 30, av. René Cassin, 47110 Sainte-Livrade-sur-Lot. Tél. : 53.01.40.21

Vds D.Dragon 2, Mario 2, Track et Field 2, Off Road, Tic et Tac, Docteur Mario 200 F pce. Elodie LOUBAT, 30, av. René Cassin, 47110 Saint-Livrade-sur-Lot. Tél. : 53.01.40.21

Vds Nes + 8 jx Wisads Warrior 3, Black Manta, Metroid, etc... 1 200 F. Franck BRUN, 31, Grande Rue Vieux-Champs, 89600 Germigny. Tél. : 86.35.33.43

Vds Nes + D.Dragon 2 : 500 F et jx Nes 200 F. Vds CPC 464 coul. + 70 jx + 3 man. : 2 000 F. Romuald VILLEGIER, Le Bourg Magne, 86160 Gencay. Tél. : 49.59.46.85

Vds Nes + 5 jx (Link, Simon's Quest, Robocop...) 900 F. TBE. Yann ESPENEL, 07460 Les Bouchets Beaulieu. Tél. : 75.39.01.61

Vds jx Nes : SMB2 150 F ; Simpson 150 F. Le tt : 290 F. Christophe HUET, 6, rue de Saux, 91160 Champlan. Tél. : (16-1) 69.09.70.92

Vds Nes + 7 jx + joy N15 : 1 700 F. Xavier CAUHERE, 7, rue Geo André, 31240 Saint-Jean. Tél. : 61.74.11.12

Vds Nes tbe + 4 man. + 11 jx (SMB1 et 2 ; MM2 ; Tetris ; Life Force ; Top Gun 2 etc...) + zapper. Px : 1 250 F. Guillaume HERVE, 61, rue Emile Raspail, 94110 Arcueil. Tél. : (16-1) 47.40.05.11

Vds Nes + 2 jx : Turbo Racing et TMHT I + btes : 600 F TBE. Laurent SERVEL, 21, bd Masséna, 75013 Paris. Tél. : (16-1) 45.82.74.28

Vds Nes + 6 jx 1 990 F. Jean-Charles MERLIN, 56, rue des Moussières, 45110 Châteauneuf-sur-Loire. Tél. : 38.58.92.49

Vds Nes + 5 jx (SMB1, 2, 3 ; Duck Hunt 1 ; jeu de voiture) + pist. : 750 F. Raphaël DI CILLO, 165, bd St Denis, 92400 Courbevoie. Tél. : (16-1) 46.87.70.13

Vds Nes + 6 jx : World Cup, Zelda, Castlevania, Punch Out, Chip Dale. Px : 1 100 F. Jérôme DIOCHIO, 26, rue Jean Bonal, 92250 La Garenne-Colombe. Tél. : (16-1) 42.46.63.56

Vds Nes USA sortie TV NTSC adapt. jx USA + FRA + 10 K7 + Nes Adv. 1 000 F. Claude TONELLA, 12, bd Desgranges, entrée 8, 92330 Cœurux. Tél. : (16-1) 46.60.36.43

Vds Nes + 5 jx : Mario 3, Double Dribble, Punch Out, Off Road. Px : 800 F. Sébastien HEIN, 7, rue de Gouvernes, 77400 St-Thibault-des-Vignes. Tél. : (16-1) 64.30.67.33. Ap. 18 h.

Vds jx Nes : Mario 3, Zelda 2, D.Dragon 2, Time Lord, Simpsons : 250 F pce. Yann SZUJANKOWSKI, 111, av. de la Marne, 71230 St-Vallier. Tél. : 85.58.96.16

Vds jx Nes : Zelda 1, 2 ; Mega 2 ; Snak Roll ; L. Force ; Bubble + jx GB : R-Type + jx GG : Mickey Wond. à déb. Alexandre BERDAH, 16, av. Henri Prost, 95200 Sarcelles. Tél. : (16-1) 39.92.24.34

Vds Nes + 2 jx (Donkey Kong + Mario 1) Px : 700 F. David JEANCLAUDE, Quartier du Rouga-dou, 13210 St-Rémy. Tél. : 90.92.22.96 Ap. 17 h.

Vds sur Nintendo Robots + pist. + 6 jx ou CPC 6128 + 250 jx Px à déb. Cédric DEI-CICCHI, 35, rue des Bienvenues, 69100 Villeurbanne. Tél. : 78.84.98.91

Vds jx Nes (Zelda 1, Bleushadow, Wrath of the Blac Kmnta, Soistice, Castlevania, Dragonball) de 140 à 200 F. Julien GARDEUX, 1, allée Paul Savy, 69130 Ecully. Tél. : 78.43.33.45

Vds Nes + adapt. US-JP + 10 jx + Nes Adv. + man. + Robot + zapper. Px : 1 200 F. Bruno DOS SANTOS, 5, rue Mestay, 75003 Paris. Tél. : (16-1) 42.74.52.93

Vds jx Nes : Megaman 2, Simon's Quest 250 F. Vds Man ni 5 : 130 F. Raphaël DUMAS, 5, rue Voltaire, 44000 Nantes. Tél. : 06.05.07.73

Vds jx Punch Out, Game-Genie, Blowout, Duck Tales, Mega Man 2 : 1 750 F. Jean-Marc SOU-DEE, 12, allée de la laine, 36000 Châteaureaux. Tél. : 54.34.97.91

Vds Nes + zapper + 5 jx (Duck Hunt, Mario 1, 3 ; D.Dragon, Blades of Steel). Px : 1 000 F. Maxime BRION, 19, rue du Moulin, 08000 Charleville-Mezières. Tél. : 24.59.02.16

Vds Nes + 6 jx en BE : 1 000 F. (Val. : 3 450 F). Cons. ou jeu 200 F pce. Bertrand BOUHOURS, 6, allée du Velay, 42400 Saint-Chamond. Tél. : 77.29.69.63

Vds Nes + 2 man. + pist. + 8 jx. Zelda 2, Jetman, Mario 1, 2, 3 ; Tortues, Silent, World Cup : 2 000 F. Edouard CHAFFOTEAUX, 2, rue Louis Codet, 75007 Paris. Tél. : (16-1) 45.55.69.09

Vds Nes + man. + pist. + K7 76 jx (3 avec pistolet) + K7 16 jx : 3 500 F. Baptiste PINCEDE, Moulin de Chanteloup, Route de Saclas, 91690 St-Cyr-la-Rivière. Tél. : (16-1) 64.95.63.29

Vds Nes + 4 jx Px à déb. François GIFFARD, La Molérière Mauves sur Loire, 44470 Carquefou. Tél. : 40.25.56.65

Vds SFC + St Fighter 2 + Tortues 4 + adapt. US + 2 man. ss gar. : 2 000 F. Guillaume MULLER, Les 3 Mailloins, La rue du Bois, 27160 Les Beaux-de-Breteil. Tél. : 32.30.50.93

Vds Nes + 6 jx (SMB2, Probotector, Blades of Steels, Zelda 2, TMHT), tbe px : 1 100 F ou 150 F pce. Constantin VITZILEOS, 561, chemin des Rascous, 13190 Allauch. Tél. : 91.68.85.21

Vds Nes + 2 man. + 4 jx + pist. : 1 000 F. Frédéric LOHBARD, Viermeux, 03300 Cusset. Tél. : 70.41.34.62

Vds Nes tbe + 3 jx (Zelda 1, Mario 1, Duck Hunt, Turtles) + Zapper + 2 man. Px : 800 F. Sébastien SYLVESTRE, Treize Vents Sous-Parsat, 23150 Ahun. Tél. : 55.66.62.17

Vds jx Nes : 100 F pce (Bayou Billy, Cobra Triangle, SMB2) Cédric RAZUREL, 42, av. du Mail, 01000 Bourg-en-Bresse. Tél. : 74.21.47.89

Vds Nes + 3 jx + pist. Px : 890 F. Guillaume VERCRUSSEN, 6, rue Vincent de Paul, 59370 Mons-en-Baroeul. Tél. : 20.04.41.30

Vds Nes + 7 jx + 2 man. Px : 1 100 F à déb. Matthieu FARCOT, 26, rue des Aqueudes, Bat. A3, 69005 Lyon. Tél. : 78.25.11.11

Vds Nes + 2 man. + zapper + magazine Nintendo + 6 jx tbe : 850 F. David NAVARRO, 22, Hameau des Meniers Châteaubernard, 16100 Cognac. Tél. : 45.82.26.39

Vds jx Nes : The Simpsons 200 F. Tetris 150 F. Alban STEIGER, 31, rue de la Paroisse, 78000 Versailles. Tél. : (16-1) 39.51.67.36

Vds jx sur Nes 100 F. A 200 F. Mario 3, Mega man 2, etc... Nicolas CHAMPAGNE, 14, rue Joliot Curie, 93100 Montreuil. Tél. : (16-1) 48.70.61.93

Vds Nes adv. + 13 jx. Serge et Laurent GOU-LEUF, 71, montée de l'Observance, 69009 Lyon. Tél. : 78.83.87.14. ou 78.81.87.24 après 17 h.

Vds jx Nes de 100 à 150 F. (D.Dragon 2, Goste Buster 2, Batman, SMB). Frédéric BILLARDELLO, Maison Galliano, 20, bd de la Corse Résistante, 83500 La Seyne-sur-Mer. Tél. : 94.06.11.35

Vds jx Nes + 2 man. + 13 jx sans bte : 1 890 F ou jx ssp. 200 F pce. Alexandre FONDU, 17, rue Gabriel Péri, 91330 Yères. Tél. : 69.48.98.67

Vds Nes + 3 jx (Turtles, Zelda, Ikari Warriors) + 2 man. : 800 F. Benoît LALANDE, 8, rue de Courcelles, 77580 Coulommès. Tél. : (16-1) 60.25.76.94

Vds S.Nintendo + AD 29 + 3 jx ss gar. : 1 500 F. Bruno BUTTAFAVA, 13, av. Shakespeare Palais Ophélie, 06000 Nice. Tél. : 93.96.60.81

Ech. vds jx SFC : Ranma 1 et 2, Magic Sword. Stanislav BATTISTON, 7, rue Bizet, Hameau de L'Arbre Vert, 33270 Floirac. Tél. : 56.86.36.87

Vds Nes + pist. + Nes adv. + 11 jx (SMB1, 2, 3 etc...) Val. : 5 000 F Px : 2 500 F. Lionel SPETZ, 18, rue de la Carrière, 68550 St-Amarin. Tél. : 89.82.63.70

Vds Nes + 3 jx : 600 F. Vds jx ssp. de 150 à 200 F. Ach. jx Nintendo. Arnaud JOLY, 36, bd de Picpus, 75012 Paris. Tél. : (16-1) 43.07.32.20

Vds Nes + 6 jx (MM1, MM2, Zelda, Rigor etc...) px 1 600 F. TBE. Camille ROCHELTE, 3, rue de Milan, 75009 Paris. Tél. : (16-1) 42.81.01.70

Vds Nes + 2 man. + pist. + 4 jx (Mario 1, 3 ; Duck ; Untell Road) 900 F à déb. Aurélien N-NEUR, Les Entrées Arcisse, 38890 St-Chef. Tél. : 74.92.52.60

Vds jx Nes 200 F (Dragon Ball, Kabuki, Duck Tales, Top Gun) K7 livrés avec btes et not. Stéphane BRETIN, 95, rue de Bougogne, 45220 Douchy. Tél. : 38.87.14.59

Vds jx Nes 150 F pce ou 1 000 F les 8. Vds GB + 3 jx + loupe + coffret 1 000 F ou 100 F pce. Florent GALICE, 26, rue Babuty, 74100 Ambilly. Tél. : 50.38.17.71

Vds Nes + 5 jx (Mario 2, TMHT 1, Simons Quest, Ducktales, Punch Out) TBE px : 1 100 F. Matthieu LATROY, 4, rue Louise Bobet, 21800 Sennecey-les-Dijon. Tél. : 80.47.03.25

Club Nintendo vds jx (Zelda 2, Megaman 2, SMB2, 3...) Michel SAVED, 19, rue Jean-Jaures, 59163 Condes-sur-Escaut. Tél. : 27.40.30.78

Vds jx Nes (Kid Icarus...) 200 F. Vds SMS2 + Alex Kid : 200 F. Steven MARTI, 7, rue de l'Aubisque, 64230 Lescab. Tél. : 59.81.17.20

Vds GB compl. + 7 jx + adapt. sect. + Light 3. + protégé. Val. : 2 940 F. Px : 1 000 F. Damien GROUILLE, 8, villa du Mesnil, 91220 Brétigny-sur-Orge. Tél. : (16-1) 69.88.86.64.

Vds GB + 14 jx : Tetris, Star Wars, Loney Tunes, SM1, SM2, Tennis, Golf, etc... Px : 2 000 F. Sébastien RESSIAN, 7, rue du Havre, 94210 La Varenne-St-Hilaire. Tél. : (16-1) 48.83.67.04.

Vds GB + loupe + adapt. + 5 jx (Hook, Motocross Maniacs...) Val. : 2 200 F. Px : 1 600 F. Matthieu MONTIBERT, 19, rue des Hauts-Baudats, 71000 Thouras. Tél. : 49.96.70.06.

Vds GB + 7 jx (SM1,2 ; Mickey 2 ; Alleyway...) + Light Boy : 600 F ou éch. ctre GG + 1 jeu. Jean BARTHOMIER, 35, rue des Marais, 95210 Saint-Gratien. Tél. : (16-1) 34.17.02.29.

Vds jx GB (Spiderman, Robocop, Tortues, D.Dragon) 120 F pce. Eric ANDRIANIRINA, 6, av. de la Division Leclerc, 69200 Venissieux. Tél. : 78.70.42.72.

Vds 2 jx GB (Pro-Soccer et SOS Fantômes. Px : 220 F. Grégory BELLEZANE, lot. Ste Marie, 87130 Châteauneuf-la-Forêt.

Vds GB + 7 jx + écouteurs : 1 000 F. Franck RATIER, 28, rue du Cardinal Lemoine, 75005 Paris. Tél. : (16-1) 43.29.99.62.

Vds sur GB Choplifter 2 : 215 F. TBE. Nicolas CAUDRON, Le Fayel Boubiers, 60240 Chaumont-en-Vexin. Tél. : 44.49.28.96. Ap. 19.

Vds pour GB loupe + adapt. portable (remplace pile ou sur secteur) : 300 F. Cédric EYRAUD, 11, allée Venet, 06160 Juan-les-Pins. Tél. : 93.61.15.22.

Vds GB tbe compl. + protection : 400 F. Vds TMNT : 100 F. Simpsons : 130 F. Batman : 125 F. Thierry LABREUIL, Quartier le Cousta Bompertuis, 13120 Gardanne. Tél. : 42.51.07.65.

Vds GB + 4 jx + Light Boy + sac antichoc + câble : 1 200 F. Jeu jeu de 100 à 200 F. Jakez HORVAN, 295, fg Bannier, 45000 Orléans. Tél. : 38.72.15.67.

Vds jx GB 100 F pce : R-Type, Boulderdash, Sadow Warriors, Batman, World-Cup. Mikael GRENET, 8, chemin de la Danne, 95610 Eragny-sur-Oise. Tél. : (16-1) 34.64.34.87. Ap. 18 h.

Vds GB + Tetris + câble + écouteur tbe : 400 F. Randy DE PUNIEU DE PARRY, 6, rue du Hainaut, 78570 Andresy. Tél. : (16-1) 39.74.86.85.

Vds GB + 2 jx : Spiderman et Tetris. Px 250 F tbe. Sébastien LAPLUIE, 72, Promenade des Anglais, 94210 La Varenne-St-Hilaire. Tél. : (16-1) 48.85.26.07.

Vds GB compl. tbe + 5 jx + piles + sacoché voyage : 1 000 F ou éch. ctre Lynx + jx + adapt. sect. Nicolas GATINOT, 1, rue des Bas Sablons, 78360 Montesson. Tél. : (16-1) 34.80.98.85.

Vds GB 300 F. 8 jx à 100 F pce. D.Dragon, Paperboy, Gremlins 2, Robocop, Mario, etc. Ahmed OUZIAD, 12, rue Duhesne, 75018 Paris. Tél. : (16-1) 42.55.20.42.

Vds 2 jx GB : Tennis et Kidicari US 100 F pce. Daniel FERNANDES, 27, rue Blomet, 75015 Paris. Tél. : (16-1) 45.66.64.80.

Vds GB + Tetris + câble 2 joueurs + écoute. + loupe : 390 F. Raphaël MICHEL. Tél. : 50.38.67.21.

Vds GB + 5 jx (Tetris, Mario, RC Proam, Paperboy) : 1 250 F. Vds Amstrad + 8 jx : 750 F. Nicolas BECHELER, 10, rue du 7 juin 1944, 44120 Vertou. Tél. : 40.34.41.39.

Vds GB + 6 jx + Light Bot + sacoché 1 500 F. Pierre GAUBERT, 49, rue des Marronniers, 88150 Chavelot. Tél. : 29.39.21.60.

Vds GB tbe + 6 jx : Mario, Tinny Toon, Ducktales, TMHT, Gremlins 2, Tetris + câble + écoute. : 1 000 F. Lilian SICRE, 4, rue des Peupliers, 31700 Beauzeulle. Tél. : 61.59.96.48.

Vds, ach., éch. jx sur SFC, GB, Neo-Geo, Nes. Vds Core Grafx et Fanta Stick. Jérôme BARTOLETTI, 90, av. du Général Leclerc, 03300 Cusset. Tél. : 70.31.94.01.

Vds batterie pour GB : 150 F. Vds Kick Off 80 F ou éch. les 2 ctre jx MD. Régis COSTE, 6, rue de la Couture, 60330 Silly-le-Long. Tél. : 44.88.00.94.

Vds GB TBE + Tetris + M. Land + Tennis. Val. 800 F. Px : 390 F. Edi TANFARA, 20, rue Fontaine au Bac, 63000 Clermont-Ferrand. Tél. : 73.27.31.30.

Vds GB + 6 jx tbe : 1 000 F. Sylvain CHARRON, 83, rue Aristide Briand, 92300 Levallois-Perret. Tél. : (16-1) 42.70.42.15.

Vds 7 jx GB : Spiderman, Batman, Motocross Maniac, F1 Race, Chasse H.Q. D.Dragon, Simpson) 100 F pce ou 500 F le lot. Xavier CASTEL, 5, allée des Berges, 94370 Sucy-en-Brie. Tél. : (16-1) 45.90.70.01.

Vds Spiderman + Tetris : 290 F. Emmanuel OLIVIER, 1, rue des Ormessons, 71000 Vaux-le-Penil. Tél. : (16-1) 64.09.10.77.

Vds jx GB R-Type + Battle Unit Zeoth 400 F ou vte ssp. Franck AGOTIOT, 6, rue Pierre Semard, 95190 Goussainville. Tél. : (16-1) 39.88.74.76.

Vds, éch. nbx jx GB des 120 F. Francis DINH, 87, rue de Richelieu, 51100 Reims. Tél. : 26.36.41.70.

Vds jx GB S.Kick Off neuf 220 F. Thomas BOLNSKI, 65, av. Desrousseaux, 62800 Liévin. Tél. : 21.44.21.77.

Vds GB + câble Link + écouteurs + Tetris. Yoann ROSSE, bd de la Liquette, 13650 Meyrargues. Tél. : 42.63.47.90.

Vds jx GB : Tortues 2 + Robocop 2 + Tennis + Battle Bull + GB + Tetris + batterie. Px : 1 000 F. Charles TANIGUCHI-DEMARNE, 34, rue des Abondances, 92100 Boulogne. Tél. : (16-1) 46.04.13.33.



# Achetez vos jeux vidéo d'occasion de 30% à 70% moins cher

**SCORE GAMES**  
A VIDEO-JEU PASSION

17, rue des Ecoles 75005 PARIS  
(1) 43.290.290+

SEGA

NINTENDO

NEO-GEO

## GAME-GEAR (+ DE 300 JEUX DISPONIBLES)

	Neuve	Occasion
CONSOLE GAME-GEAR (avec Columns)	595 F	399 F
CONSOLE GAME-GEAR (+ 4 Jeux)	795 F	549 F

### Exemple de prix (Jeux d'occasion) :

JOE MONTANA FOOT	109 F	STREET OF RAGE	175 F
SUPER MONACO GP 1	139 F	SONIC 2	189 F

## MASTER SYSTEM (+ DE 1800 JEUX DISPONIBLES)

CONSOLE MASTER-SYSTEM II (avec ALEX KIDD)	249 F
---	-------

### Exemple de prix (Jeux d'occasion) :

SUPER TENNIS	79 F	CYBER SHINOBI	139 F
E-SWAT	99 F	DANAN JUNGLE	139 F
SHINOBI	99 F	DOUBLE DRAGON	139 F
THUNDER BLADE	99 F	GOLVELLIUS	139 F
TRANSBOT	99 F	KENSEIDEN	139 F
AFTER BURNER	139 F	VIGILANTE	139 F
CHOPLIFTER	139 F	SONIC 2	209 F

## MEGADRIVE (+ DE 1300 JEUX DISPONIBLES)

	Neuve	Occasion
CONSOLE MEGADRIVE (Française)	695 F	499 F
MANETTE PRO 2	125 F	PRO PAD (transparente) 159 F
GAME-GENIE	349 F	Adaptateur Jeux Japonais 79 F

### Exemple de prix (Jeux d'occasion) :

ALTERED BEAST	99 F	STREET OF RAGE	199 F
E-SWAT	99 F	SUPER MONACO GP	249 F
JOHN MADDEN FOOT	99 F	ANOTHER WORLD	275 F
SONIC	99 F	ECCO LE DAUPHIN	275 F
FANTASIA	139 F	FATAL FURY	275 F
GHOULS'N GHOST	139 F	FLASHBACK	275 F
JAMES POND 2	139 F	GLOBAL GLADIATOR	275 F
QUACKSHOT (JAP)	139 F	MICKY ET DONALD	275 F
REVENGE OF SHINOBI	139 F	SONIC 2	275 F
GHOSEBUSTERS	199 F	STREET OF RAGE 2	275 F

## MEGA-CD (+ DE 60 JEUX DISPONIBLES)

CONSOLE MEGA-CD * avec 1 jeu	1690 F
------------------------------	--------

## GAME-BOY (+ DE 400 JEUX DISPONIBLES)

	<u>Neuve</u>	<u>Occasion</u>
CONSOLE GAME-BOY avec TETRIS	349 F	239 F
ETUI ANTI-CHOC 69 F	LOUPE LIGHT BOY	99 F
GAME-GENIE 249 F	HANDY-BOY	349 F

### Exemple de prix (Jeux d'occasion) :

TORTUE NINJA	109 F	R-TYPE	139 F
MARIO & YOSHI	139 F	SUPER MARIO LAND 1	139 F
RADAR MISSION	139 F	SUPER MARIO LAND 2	175 F

## NES (+ DE 1800 JEUX DISPONIBLES)

CONSOLE DE BASE *	249 F
-------------------	-------

### Exemple de prix (Jeux d'occasion) :

TORTUE NINJA	99 F	SUPER MARIO BROS	139 F
BLACK MANTA	139 F	ZELDA 2	179 F
KUNG FU	139 F	DOUBLE DRAGON 2	199 F
RYGAR	139 F	PUNCH OUT	199 F
SHADOW GATE	139 F	ROBOCOP	199 F

## SUPER-NINTENDO / SUPER FAMICOM / SUPER NES

	Neuve	Occasion
CONSOLE SUPER-NINTENDO Française :	690 F	499 F
CONSOLE nue	890 F	699 F
CONSOLE + MARIO KART	990 F	799 F
CONSOLE + STARWING	1090 F	799 F
CONSOLE + STREET FIGHTER II	159 F	
MANETTE PRO PAD (transparente)	99 F	

## (+ DE 1200 JEUX DISPONIBLES)

### Exemple de prix (Jeux d'occasion) (version française) :

GHOULS AND GHOSTS	269 F	SUPER PROBOTECTOR	314 F
SUPER MARIO KART	269 F	ANOTHER WORLD	339 F
SUPER MARIO PAINT	269 F	AXELAY	339 F
SUPER SOCCER	269 F	PRINCE OF PERSIA	339 F
ZELDA 3	269 F	ROAD RUNNER	339 F
DESERT STRIKE	299 F	STREET FIGHTER 2	339 F
JIMMY CONNORS	299 F	SUPER STAR WARS	339 F
WRESTLEMANIA	299 F	MAGICAL QUEST	379 F

NEC

CONSOLE (neuve) COREGRAFX II	avec 1 jeu	290 F
CONSOLE (neuve) COREGRAFX II	Puissance 5	390 F
CONSOLE PORTABLE GT TURBO *	avec 1 jeu	995 F

+ 700 JEUX DISPONIBLES (HU-CARD + CD ROM)

NOUS DISPOSONS EN STOCK  
DE PRESQUE TOUS LES TITRES EN NEUF  
OU EN OCCASION POUR TOUTES LES CONSOLES.  
N'HÉSITEZ PAS A NOUS LES DEMANDER ...

**VENDEZ, RESERVEZ, ECHANGEZ VOS JEUX en appelant**

**le (1) 43.290.290+**

Le lundi de 14H à 19H30. Du mardi au samedi de 10H à 19H30 non stop

Métro : Maubert Mutualité - RER : Luxembourg/St Michel - BUS : 63.86.87 Parking Maubert

## BON DE COMMANDE EXPRESS : A retourner à SCORE GAMES

NOM.....PRENOM.....  
ADRESSE.....  
CODE POSTAL.....VILLE.....  
TEL DOM : .....TEL BUR : .....

TITRE	CONSOLE	PRIX
FRAIS DE PORT (1 à 3 jeux : 30 F)	CONSOLE : 60 F	30 F
TOTAL A PAYER		

Je règle par :  
MANDAT LETTRE ☐  
CHEQUE ☐  
CARTE BLEUE ☐ N°

Date expiration : .. / ..  
Signature.....

CONSOLE + 06/93



Avec notre CARTE  
DE FIDELITE complète,  
vous gagnez  
**300 Frs**  
de Jeux Gratuits

**VENTE PAR  
CORRESPONDANCE  
24 / 48 H  
LIVRAISON COLISSIMO**

Nous rachetons vos consoles  
ainsi que **Tous** vos jeux sur :  
•GAME-GEAR •MEGADRIVE  
•MEGA CD •LYNX •GAME-BOY  
•SUPER-NINTENDO •NEO-GEO  
et échangeons vos consoles et  
jeux sur :  
•N.E.S. •MASTER-SYSTEM •NEC  
(voir modalités au magasin)  
Paiement immédiat au magasin ou  
sous 72 heures maxi pour la province

**+ 8000 JEUX\*  
NEUFS ET  
OCCASIONS  
DISPONIBLES EN  
MAGASIN  
(A LA VENTE OU A  
L'ECHANGE) DONT  
+ DE 5500  
NOUVEAUTES**  
\*(CERTIFIÉ PAR HUISSIER)

Toutes les marques citées sont des marques déposées.  
\* OCCASION  
Offre dans la limite des stocks disponibles.  
RC : Paris B 385 215 603



## LYNX

Vds Lynx 2 + 3 jx. Val.: 1 626 F. Px: 1 000 F. Loïc SCHMIDT, 78, allée Chantecler, 59650 Villeneuve d'Ascq. Tél.: 20.67.06.56

Vds Lynx neuve + 2 jx (Calif, Toki) + transfo 600 F à déb. ou éch. ctre GB + jx Jérôme CARMONA, 59, rue Marceau, 45120 Châteauneuf-sur-Loire. Tél.: 38.98.04.70

Vds jx Lynx (Warbirds 175 F et Bill Teds 170 F) avec notice. Yoann FOLLET, 11, place J.B Lullu, 78170 La Celle-St-Cloud. Tél.: (16-1) 30.82.76.43

Vds ou éch. sur Lynx: Klay 150 F et Cal-Games 100 F. Ach. jx Emmanuel PIRE, 77, av. des Tilleuls, 91440 Bures. Tél.: (16-1) 69.07.10.79

Vds Lynx 2 + 1 jeu + sacoche 650 F. TBE. Nicolas GASSIOT, 1, allée des Nénuphars, 93220 Gagny. Tél.: (16-1) 43.02.43.82

Vds Lynx + 5 jx 1 300 F à déb. (Toki, Slime, World, Xybot...). Nicolas GEISLER, 4, rue de Lorraine, 67300 Schiltigheim. Tél.: 88.19.61.23

Vds Lynx 2 neuve + 5 jx neufs (gagnés à RTL) Shadow Of + Steel + Crystal 2 etc. 1 200 F. Olivier RENARD, 4, av. Joliot Curie, 92240 Malakoff. Tél.: (16-1) 46.54.21.88

Vds Lynx 2 + 3 jx (Slime World, Chips Chac...) + Cab Comlynx + alim. ss gar. Px: 400 F. Anne GUILLON, 12, av. Nelly Deganne, 33120 Arcachon. Tél.: 56.83.41.07

Vds Lynx TBE + alim. sect. + 10 cartouches (Toki, Viking Chip, Rygar...) 1 290 F. Nicolas KAICHINGER, 21, rue Mozart, 78330 Fontenay-le-Fleury. Tél.: (16-1) 30.45.14.51

Vds Lynx 2 TBE + sacoche + adapt.: 400 F. Vds jx 120 F pce. Shadow, Hockey...Thomas JOBELOT, 3, rue JB Tubi, 78590 Noisy-le-Roi. Tél.: (16-1) 34.62.85.46

Vds Lynx 2 + 16 jx px: 3 500 F avec batt. Pack, not. et codes. Laurent POLOSSE, Les Dauphins, 8, rue Paul Loubet, 26200 Montellimar. Tél.: 75.53.08.07

Vds Lynx + 3 jx + adapt. sect. 500 F. Vds ou éch. jx S.Nin: TMNT 4, Super D.Dragon, Jx MD. Duc HA, 17, rue du Tisserand, 93420 Villepinte. Tél.: (16-1) 43.85.79.85. (Ap. 19 h 30).

Vds pour Lynx: Slime World 120 F et access. câble, Comlynx 25 F. Adapt. voit.: 110 F. Sébastien LE ROC'H, 8, av. de la République, 95590 Presles. Tél.: (16-1) 34.70.90.91

Vds Lynx + adapt. sect. + California Games + câble Comlynx 550 F. Nicolas LEPETIT, 22, rue de la Crepière, 45410 Sougy. Tél.: 38.75.80.86

Vds jx Lynx: Warbirds 120 F; Blue Lightning 110 F; XX Bots 120 F; Hard Driving 110 F ou 330 F le tt. Guillaume COIFFE, 43, rue d'Aviau, 33000 Bordeaux. Tél.: 56.01.24.74

Vds Lynx 2 TBE + 9 jx + sacoche + valise + Transfo + Comlynx + adapt. voiture: 990 F. François BARBA, 18, rue Bennier, 69260 Charbonnières. Tél.: 78.44.20.31

Vds Lynx Pack, Batman II, sacoche, Toki, Shadow of the Beast ss gar. neuve: 1 100 F. Nicolas LECOMTE, 10, av. de Verdun, 95300 Pontoise. Tél.: (16-1) 30.31.26.60

Vds Lynx + Batman (sacoche, Comlynx). Val.: 990 F. Px: 750 F. Supervision + 3 jx: 400 F. Frédéric AMICHOT, grpe Scolaire Reine Mathilde, Rte de Falaise, 14300 Caen. Tél.: 31.82.28.87

Vds Lynx + 3 jx. Val.: 1 530 F. Px: 900 F. Cédric FRANCINET, 1, rue Carnot, 51500 Mailly-Champagne. Tél.: 26.49.48.23.

Vds jx Lynx Paperboy 125 F et Another World 400 F. Gauthier PEYRILLES, 13, rue Guiglia, 06000 Nice. Tél.: 93.87.81.14.

## PC ENGINE

Vds Supergrafx + 7 jx G & G Aldynes + Quint + 3 man. + revues: 2 000 F. Gilles FERNANDEZ, 75 Paris. Tél.: (16-1) 43.79.44.73

Vds jx F.Soccer R.Type 2 etc. Vds PC Engine + 1 jeu: 600 F. Fabien MAZART, 6, square des Chasseurs, 77186 Noisiel. Tél.: (16-1) 60.05.37.19

Vds, éch. CDI Rom 2 + PC Engine + 7 jx. Val.: 8 200 F. Px: 3 500 F. Christophe LANDRE, Le Clos Vaupillon, 28240 La Loupe. Tél.: 37.81.12.77

Vds PC Engine + 11 jx: 2 000 F. Vds nbx jx MD 180 F. Ach. Art of Fights 800 F. Eric SCHAFFNER, 25, rue d'Holungen, 67590 Schweighouse. Tél.: 88.72.73.75

Vds 2 jx PC Engine PC Kid 2 et Wonderboy 2: 300 F. Pierre PAVAN, 2 A, rue du Lac, 25660 Saône. Tél.: 81.55.80.77

Vds SGX + câble hifi + 4 jx (FM Tennis, F.Soccer, Cybercore, F1 Triplebattle) 1 000 F ou sép. Christophe COMBARD, 40, Place des Géants, 38100 Grenoble. Tél.: 76.22.29.81

Vds Nec GT TBE + 7 jx (PC Kid...) + transfo. Px: 2 000 F. Yannick KASSUM, 78, av. de Sutfren, 75105 Paris. Tél.: (16-1) 45.67.79.58

Vds SGX + 1 man. + Battle Ace: 750 F. Vds PC Kid 2 ou Final Soldier 100 F pce. Anthony GRIGNOUX, 45, allée Louise Labe, 86000 Poitiers. Tél.: 49.46.63.28

Vds 20 jx NEC de 150 à 250 F pce + CD Baby Joe, P. Of Persia 300 F pce. Christophe LAJOINIE, 16, rue Antoine D'Auvergne, 63000 Clermont-Ferrand. Tél.: 73.91.81.43

Vds Nec PC Engine Coregrafx + jx. Chan: 500 F. Vds SMS + 5 jx: 400 F. Ach. jx GB. Thomas DE SANTI, av. de la Paix, 33720 Barsac. Tél.: 56.27.01.45

Vds Nec + 3 jx (PC Kid 2, Dragon Spirit, Time Cruise II) 1 000 F à déb. Fernand DUARTE, 115, rue Léon Blum, 69100 Villeurbanne. Tél.: 72.34.61.98.

Vds Coregrafx 2 + 3 jx (Cyber Core, Totshop Bots et radio Lopus) 1 000 F (peu servi). Cédric LOPEZ, 58, rue des Amandiers, 75020 Paris. Tél.: (16-1) 40.33.10.34

Vds CGX + PC Kid D2 + Cybercore + Power Sport: 700 F. Ech. jx CGX. Ach. Neo-Geo + jx. Bruno PIERRE, 1/115, rés. des Fontaines, rue, M. Berthelot, 92800 Puteaux. Tél.: (16-1) 47.73.65.14

Vds Pilotwings 330 F. Soublader, Rushing Beat 270 F. Ech. jx sur SFC, S.Nes et Nec. Jérémie CORTIAL, Jacquières Ucel, 07200 Aubenas. Tél.: 75.37.43.96

Vds Nec GT ss gar. 1 100 F. Vds sur GT: Formation Soccer 350 F et Final Match Tennis. Charles NEGRELLO, 19, allée de la Fontaine, 91700 Ste-Geneviève-des-Bois. Tél.: (16-1) 60.15.42.07

Vds Supergrafx + 1 jeu + PRO 1.: 600 F à déb. Daniel COUYAVA, 14, rue Clovis Hugues, 75019 Paris. Tél.: (16-1) 42.06.10.72

Vds Coregrafx + 3 jx: Final Soldier, Ninja Spirit, Dragon Spirit 750 F. Sébastien FAGET, 2320, rue Grand'Voie, 62136 Lestrem. Tél.: 21.26.17.88

Vds PC Engine + 5 jx 1 500 F. Ech. ctre S.Nes + 2 jx Sébastien LANSIAUX, 19, rue André Chamson, 82000 Montauban. Tél.: 63.93.36.33

Vds 100 jx sur Nec. Liste sur demande. Olivier CHAUDIERE, Le Passage, 56200 Glénac. Tél.: 99.08.25.01

Vds Coregrafx + 5 jx (PC Kid II) 1 100 F. Ach. jx sur SNintendo. Arnaud RASQUAIN, 23, rue Arthur Dalidet, 94700 Maison-Alfort. Tél.: (16-1) 42.07.75.52

Vds PC Engine GT + 4 jx + transfo + ss gar. + tbe + bte orig.: 1 350 F à déb. Simon BREUVAT, 1147, rue du Hallage, 62400 Bethune. Tél.: 21.56.38.52

Vds Super Coregrafx + 2 Pads + 8 jx 1 800 F. Vds, ach. jx Nec et S.Nintendo. François ISNARD, Villeneuve, 86300 Chauvigny. Tél.: 49.56.07.08

Vds SGX + 5 jx (G A G, Deard Moon, J. Chan, L.Nose, Goblin, Dragon Spirit) ou éch. ctre Neo-Geo. Alexandre BELLOS, 58, rue Louise-Michel, 92300 Levallois-Perret. Tél.: (16-1) 47.37.54.76

Vds Super Grafx + 5 jx (Aero Blaster, 1941, Ghoul Ghost...) + 2 Joys + Quint. Pierre DE MONTERA, 2, sentier des Basses, 92190 Meudon. Tél.: (16-1) 45.34.40.35

Vds PC Engine + 3 Joy Pads + Quint. + Fina: Match Tennis: 940 F. Florian PAMBRUN, 24, rue Léon Frot, 75011 Paris. Tél.: (16-1) 43.71.43.24

Vds ou éch. jx Nec 200 F à déb. (Theil, N.Spirit, Tonma, FM Tennis, etc.) Ach. F.Soccer. Grégory KLEIN, La Meillasse, route d'Arles, 30340 Rousson. Tél.: 66.78.84.64

Vds Coregrafx (P5) + 9 jx ss gar. 2 000 F. Frédéric VANNI, 3, bd Club Gabriel, 13090 Aix-en-Provence. Tél.: 42.58.34.25

Vds jx Nec + jx GB. Patrice PRISO, 2, rue Bernard Palissy, 92800 Puteaux. Tél.: (16-1) 47.74.67.69

Vds Super GX 1941 et en cadeau Vigilante + Zero 4 champion. Super px: 750 F. Olivier MONTEAU, 96 bis, rue Ponsardin, 51100 Reims. Tél.: 26.82.13.38 A partir de 18 h.

Vds Nec GT + 8 jx + transfo: 2 000 F ou éch. ctre Neo-Geo + jx. Thomas BUERO, 18, rue des Tulipes, 77420 Champs-sur-Marne. Tél.: (16-1) 60.05.50.50

Vds lot 4 jx Nec: Space Inv., Marchen Maze, Populous, Adv. Island 500 F ou 150 F pce. Patrick LOPEZ, Gamarre Bas, 82440 Realville. Tél.: 63.93.15.51

Vds Coregrafx + 3 jx (SG Ghost + Hitice + ITJ): 700 F. Vds A500 + jx. Hamid CHOUGGAR, 16, rue Gaston Bonnier, 92600 Asnières. Tél.: (16-1) 47.92.30.85

Vds Neutopia 2 et Parodius sur Coregrafx: 400 F pce. Vds puissance 5 Core 450 F. François LEGRAND, 8, rue du Val Roquet, 28400 Magon. Tél.: 37.52.27.09

Vds 21 jx Nec 100 à 150 F + 3 jx 750 F + jx MS 100 F px à déb. Jérôme CANS, 3, impasse des Moundinats, 31470 Fonsorbes. Tél.: 61.91.32.34

Vds CD Rom 2 Nec + 2 man. + Quint. + 5 jx: 2 500 F. Didier MENET, 42, rue Albert Joly, 78000 Versailles. Tél.: (16-1) 39.50.18.79

Vds Nec CGX 2 + 2 man. + Quint + 6 jx (PC Kidd 2). Val. 4 300 F. Px: 1 500 F. Vds jx MD. Denis CHAMBERT, 11, rue de Saxe, 91540 Annecy. Tél.: (16-1) 64.99.89.55

Vds PC Engine Coregrafx + jeu. TBE. Px: 600 F. François IACOBELLE, 107, rue Pierre et Marie Curie, 91550 Paray Velleille Poste. Tél.: (16-1) 69.38.65.76

Nec Coregrafx + 5 jx + 2 joys + Quint. jx Finale Soldier, Formation Soccer. Px: 1 200 F. JEROME, 75 Paris. Tél. (16-1) 34.72.26.87.

Vds Nec (F1, Circus 91, Jackie Chan...) the 1 500 F. Nicolas GAYRAL, 9, rue du Général de Gaulle, 54400 Cosnes-et-Romain. Tél.: 82.25.43.80

Vds Nec Duo + btes + nbx CD px à déb. TBE. Lucien CLERCO, 22, rue Gouffrand, 33300 Bordeaux. Tél.: 56.44.14.76

Vds Form Soccer sur Nec 300 F ou éch. ctre Aero Blaster 1941. Ach. jx SNES bas prix. Michaël DOUCET, rue de Bouillon, 32290 Aignan. Tél.: 62.09.20.51

## Bon pour une annonce gratuite\*

Écrivez lisiblement en caractère d'imprimerie le texte de votre annonce (une lettre par case, une case pour chaque espacement) et ne cochez qu'une rubrique. Les petites annonces ne peuvent être domiciliées au journal: vous devez donc donner toutes les coordonnées utiles. Les petites annonces sont gratuites. Seules les annonces rédigées sur le bon à découper original de CE numéro, valable pour UNE seule petite annonce, seront publiées. Nous publierons prioritairement les annonces des lecteurs abonnés, qui joindront l'étiquette d'expédition de leur dernier numéro ou une demande d'abonnement. Nous éliminerons impitoyablement les

annonces douteuses, susceptibles d'émaner de pirates. La loi du 3 juillet 1985 (article 47) n'autorise qu'une copie de sauvegarde pour l'usage privé de celui à qui est fourni le logiciel. Toute autre reproduction d'un logiciel est passible des sanctions prévues par la loi. L'article 425 du Code pénal stipule que « la contrefaçon sur le territoire français est punie d'un emprisonnement de trois mois à deux ans et d'une amende de 6 000 à 120 000 francs ou de l'une de ces deux peines seulement ». Nous vous rappelons enfin que les annonces sont réservées aux particuliers et ne peuvent être utilisées à des fins professionnelles ou commerciales.

à retourner à Consoles + P.A.: 9-11-13, rue du Colonel-Avia, 75754 Paris Cedex 15.

## RUBRIQUE CHOISIE:

- ☐ ACHATS
- ☐ VENTES
- ☐ ÉCHANGES
- ☐ CLUBS

NOM: \_\_\_\_\_

PRÉNOM: \_\_\_\_\_

ADRESSE: \_\_\_\_\_

TÉL.: \_\_\_\_\_

ajouter 16.1 pour Paris et R.P.

## Consoles + n° 21

## MACHINES:

- ☐ PC Engine
- ☐ Megadrive
- ☐ Sega
- ☐ NES
- ☐ Game Boy
- ☐ Lynx
- ☐ Divers



## DIVERS

Vds sur S. Nintendo : S. Adventure Iscano, px : 300 F. Nicolas STOFFEL, 5, rue Léon Decaux, 78240 Bonsecours. Tél. : 35.80.55.42.

Vds jx S. Nintendo : F-Zéro, Castlevania 4, Mario 4, S. Goul's'n Goths, etc (300 F pce). Marie-Anne NEUVEUX, 61, av. Danièle Casanova, 94200 Ivry-sur-Seine. Tél. : (16-1) 46.56.07.68.

Vds sur SFC S. Cup Soccer, px : 250 F jap ! sur MD Devil Hunter, Street Mart, px : 150 F-160 F. Rodolphe SEQUEIRA, 32 ter, rue Gabrielle, 94220 Charenton. Tél. : (16-1) 43.75.03.49.

Vds S. Nintendo + man. Dina 1 + STF 2, px : 1000 F; vds jx Ach. Neo-Geo + mon. 2 000 max + jx : 400 F à 700 F. Edouard ANSADO. Tél. : 93.57.48.46.

Vds SFC + 1 jeu, Contra 3, adapt. universel, px : 1300 F. Samuel CHEMLA, 50, rue de Laborde, 75008 Paris. Tél. : (16-1) 45.22.07.58.

Vds SFC + adapt. universel + S. Mario 4 + Street Fighter 2 + 2 man., px : 1 450 F. Stéphane HIFF, 56, bd René Cassin, 06200 Nice. Tél. : 93.83.38.17.

Vds ou éch. jx S. Nintendo, liste sur demande. Jean-Pierre KONG, 7, rue de la Chapelle, 69001 Lyon. Tél. : 78.72.30.88.

Vds jx SFC : Axel, S. Aleste, S. Tennis, Zelda (franç.). Jean-Pierre HERIN, 21, rue du Chemin de Fer, 94190 Villeneuve-Saint-Georges. Tél. : (16-1) 43.82.34.36.

Vds jx SNEC : Turtles 4 : 350 F. val. : 595 F. S. Mario 4 : 200 F; Zelda : 250 F. Emmanuel GOUTIERRE, 67, bis rue G. Pompidou, 59110 La Madeleine. Tél. : 20.63.27.85.

Vds pour SNIN Road Runner et Mystica 4, Quest (vers. US), px : 600 F ou 350 F pce. Jean-Jacques LESAGE, 343, bd Romain Rolland, « Les Grands Pins », 13009 Marseille. Tél. : 91.75.51.38.

Vds jx sur S. Nintendo, R-Type, F-Zéro-Hook (US) super Ghoul's, P. of Persia : 250 F à 350 F. Bruno BORNAT, 18, résidence du Parc, 93120 La Courneuve. Tél. : (16-1) 48.36.82.25.

Vds Super Nin. + 8 jx, px : 2 800 F ou éch. ctre Amiga + mon. coul. jx Jacques RAIMBAULT, Let 7 route de Bourthe, 61300 Chantal. Tél. : 33.24.33.45.

Vds sur S. Nintendo, S. Castlevania, px : 375 F. Ludovic LEQUEM, 65, chemin des Amarijls, 13012 Marseille. Tél. : 91.93.38.34.

Vds Sonic Blastman sur SFC, px : 400 F. Loufi AJAOUN, 8, rue Salluste, 67200 Strasbourg. Tél. : 88.30.76.71.

Vds jx SFC, px : 100 F à 350 F + jx MD 50 F à 200 F. Tristan HENNETON, 14, rue du Grand Pré, 60000 Beauvais. Tél. : 44.48.39.95.

Vds sur S. Nes : Mario, Castlevania 4 (franç.), px : 250 F pce; Contra 3 (USA) : 300 F. Louis FLAMAND, 18, rue d'Iéna, 16000 Angoulême. Tél. : 45.94.90.24.

Vds super Star Wars sur SFC (jap), px : 450 F. Sylvain SCHOEFFTER, 25, rue de Ladignac, 67610 La Wantzenau. Tél. : 88.96.27.73.

Vds SNIN + 5 jx + 3 man., px : 1 400 F. Laurent KHOUH, 77 bis, av. Pierre La Rousse, 92240 Malakoff. Tél. : (16-1) 47.35.89.69.

Vds SFC + Street Fight 2, neuve ss gar., px : 1 000 F. Eric CARDON, 16, rue Jean-Pierre Laurens, 92260 Fontenay. Tél. : (16-1) 41.13.00.50.

Vds jx S. Nintendo : S. Protobator (franç.), px : 450 F. Mickey (jap), px : 450 F. André FAURE, 167, av. Henri Barbusse, 91270 Vigneux-sur-Seine. Tél. : (16-1) 69.03.42.54.

Vds jx S. Nes, Top Gear, px : 300 F etc. Ach. jx S. Nes ou SFC ou S. Nin, vds jx NEC, px : 100 F. Fabrice BINET, 36, les Cirolières, 91770 Saint-Vrain. Tél. : (16-1) 64.56.12.10.

Vds SFC + 7 jx + adapt., px : 2 800 F. Régis WASYLEC, 4, av. de la Faisanderie, 91800 Brunoy. Tél. : (16-1) 60.46.28.06.

Ech. vds, S. Mario, Kart, Castlevania 4, S. Protobator, A. World, Zelda VF, ach. GG ou GB. Julien DE BRUYNE, 12/22, rue Charles-Muysart, 59000 Lille. Tél. : 20.54.86.28.

Vds jx S. Nintendo, px : 300 F. Nicolas CHAPIUS, 1, square de Joppet, 73000 Chambéry. Tél. : 79.60.03.89.

Vds SFC + 3 jx + adapt. MD + 4 jx + 2 man. à déb. Julien MAZET, 2, lot les Erables, 31470 St-Lys. Tél. : 61.91.15.20.

Vds sur S. Nintendo : Street Fighter 2, px : 570 F. David FUENTES, route de Corne, 49800 Sarigné. Tél. : 41.45.16.34.

## ACHATS

Ach. World Cup pour GG 100 à 150 F. Nicolas FRAPPE, 12, rue Necker, 59800 Lille. Tél. : 20.56.87.04.

Ach. Neo-Geo + Mutation Nation + man. : 2 500 F ou éch. ctre Amiga + jx. Julien RIOULT, Le Bourg, 76170 Triquerville. Tél. : 35.38.93.55.

Ach. jx sur S.N de 200 à 250. Ach. jx sur GB de 50 à 60 F. Ech. L.Battle, Sonic, W.C sur MD. Sylvain DELLA-VITTORIA, 58, av. Robert Shuman, 13002 Marseille. Tél. : 91.91.49.81.

Cher. CD Rom Nec + Hellfire + alim. + 1 pad + carte system 800 F, ou éch. ctre jx S.Nes. Sacha MAGOT-VERA, 10, rue du Piliot, 64100 Bayonne. Tél. : 59.59.33.77.

Ach. sur SFC Ramma 1/1 II ou Fatal Fury 350 F maxi. Julien RADISSON, 213, av. Barthélemy, 69005 Lyon. Tél. : 78.36.22.04.

Ach. jx GB max 100 F pce tbe. Maryse DUMONT, 52, rue de la Bourgogne, 59200 Tourcoing. Tél. : 20.76.57.91.

Ach. jx S.Nintendo ou S.Nes ou SFC de 200 à 300 F. (S. NBA Basket-ball...). Bertrand POUX, Bordes, 63210 Rochefort-Montagne. Tél. : 73.65.86.36. Ap. 18 h.

Ech. jx Nes ctre Top-Gun 2, TMNT 2, Robocop. Ach. S.Spike VBall : 200 F maxi. Frédéric DE-ROIN, 23, rue des Erables, 91220 Breteignysous-Orge. Tél. : (16-1) 60.84.19.08.

Ach. Neo-Geo + 1 jeu 1 500 à 1 800. Pascal PORHEL, av. des Bruyères, 38790 Diemoz. Tél. : 78.96.25.10.

Ach. SFC sur S.Nintendo franç. Px : 200 F. Ach. P. of Persia sur GB : 100 F. Camille FARGETTE, BP 19, lot. Le Ruchas, 43490 Costaros.

Ach. jx S.Nin 200 à 350 F. Nicolas LEDOUX, 19, rue des Monts Rouges, 95130 Franconville. Tél. : (16-1) 34.15.33.01.

Ach. jx Nec, CD, SCD et SFC ou éch., vds jx SFC. Ach. Neo-Geo + jx + man. Ach. GT Nec ss jx. Marc UY, 1, rue de l'Union, 93120 La Courneuve. Tél. : (16-1) 48.37.81.05.

Ach. MD + câble vidéo + pad + Sonic 500 maxi. Gaël BELLAYER, La Chaponnière, 53260 Parné-sur-Roc. Tél. : 43.98.30.29. de 17 à 18 h.

Ach. jx S.Nes Franç., US ou Jap. FZero, S.Tennis. Px : 150 F. Yvan LAUBER, La Gazelle, 43100 Brioude. Tél. : 71.50.41.99.

Ach. jx S.Nin, S.Nes, SFC : Sonic, Blastman, Wings 2, Zelda 3, Starfox 200 à 300 F ou autres. Nicolas DARMON, 156, bd de Stalingrad, 94200 Ivry-sur-Seine. Tél. : (16-1) 46.71.11.57.

Ach. Kid Cam 150 F max. sur MD. Lemmings 150 F, James Pond 2 100 F, Taz 100 F, Olym Gold 100 F. William GREGOIRE, 12, impasse des Iles, 91300 Massy.

Cher. Fighting Master sur MD. Ach. 150 F ou éch. Clément CANIVET, Lieu dit les 4 Routes, 82290 La Ville-Dieu-du-Temple. Tél. : 63.31.66.73.

Ach. jx sur S.Ninfran. Vds ou éch. Turtles IV. Yannick LE STRAT, Le Cantaud, 47400 Tonneins. Tél. : 53.79.19.16. 19 h 30 à 20 h 30.

Ach. sur S. Nintendo de Sert Strike (US ou FR) et Actraiser (FR), px : 250 F. Alain BEDU, 50, rue du Bois, 62196 Hesdigneul-lez-Béthune. Tél. : 21.53.44.58.

Ach., éch., vds jx Nintendo Nes, S. Nintendo, SFC, S. Nes US. Patrick MARTEYN, 205, av. d'Argenteuil, 92270 Bois-Colombes. Tél. : (16-1) 47.84.25.02.

Ach. ttes consoles + jx, vds jx Neo-Geo et SNES à bas px. Jérôme CORNOLLE, 150, rue du Marchal Foch, 59400 Fontaine-Notre-Dame. Tél. : 27.83.91.17.

Ach. SN Nintendo ou MD, paie cash!!! Patrick PAGNIEZ, 46, rue Barbès, 94200 Ivry. Tél. : (16-1) 43.98.13.94 (de 15 h à 19 h).

Ach. coregrafx à 300 F (sans jeu). David HAD-DAD, 46, av. Pierre Koenig, 95200 Sarcelles. Tél. : (16-1) 39.94.38.10.

Ach., éch., vds jx neo-geo; ach. manette : 200 F maxi. Jérôme PERCHERON, 272, rue du Moinsil, 52274 Marquillies. Tél. : 20.29.04.96 (ap. 18 h).

Ach. Nec + 2 man. + 1 jeu, px : 400 F maxi ou éch. ctre Atari 7800 + 5 jx. Arnaud K'VALLA, 4, rue du Simper Pleneuf, 22370 Côtes-d'Armor

Ach. jx sur Nintendo, pas chers. Maurice RIBEIRO, 5, rue Charles Calmus, 94250 Gentilly. Tél. : (16-1) 45.47.03.79.

## ÉCHANGES

Ech. GB ss gar. + tétris + câble Link + écouteurs + S. Mario land 2 ctre Turbo GT ou PC Engine. Guillaume DEPAUL, 19 la Bonneau, 89140 Villedhierry. Tél. : 86.66.55.49.

Ech. S. Nintendo + 6 jx (Another world 2 et DA 3) ctre néo-géo + jx. Nicolas FETRE, 21, résidence d'Enghien, 95600 Eaubonne. Tél. : (16-1) 34.16.55.30.

Ech. ou vds best of the best Us S. Aleste Fr ctre S-ST Wars magical quest Tiny Tones. Pascal VERHAEGHE, 10, rue du Four à choux, 59190 Hazebrouck. Tél. : 28.41.57.91.

Ech. ou ach. Burning fight et Last resort ou éch. ctre MD + 3 jx. Rudy JONSTOMP, 20, rue du Soissonnais, 93190 Livry-Gargan. Tél. : (16-1) 43.84.93.17.

Ech. SNES + 5 jx + 2 man. + 200 F ctre Néo-Géo + 2 jx + 1 ou 2 man. Gabriel CHALLE, 3, route de l'Abbaye, 91190 Gif sur Yvette. Tél. : (16-1) 69.07.97.59.

Ech. MD + 2 man. + 7 jx ctre Néo-Géo + 2 man. + 2 jx. Rémy GIUSTI, 2, pot St-Raphaël, 13480 Cabries. Tél. : 42.22.05.19.

Ech. Shadow Dancer ctre Shining in the Darkness ou Warriors of the Eternal Sun. Jérémie DAL SANTO, 14, allée des Jonquilles, 29260 Le Folgoet. Tél. : 98.21.14.64.

Ech. MD + 4 jx + 2 man. sans fil + joy PAD (Sonic 2) ctre Néo-Géo + jx + 2 man. Samuel COIZET, 45, rue des Pervenches, 57157 Marly. Tél. : 87.63.00.27.

Ech. MD + 2 joy + 10 jx ctre Néo-Géo + man. + 3 jx ss gar. Jean-Luc LEIDINGER, 29, rue Salvador Allendé, 08200 Sedam. Tél. : 24.29.73.21.

Ech. S. NES (Fra) + 2 jx + 2 man. + super scop (6 jx) ctre Néo-Géo + jx. Jean-Louis SIMONNET, 5, rue Paul-Langevin, 93430 Villeteuse. Tél. : (16-1) 48.26.04.61 (Ap. 21 h)

Ech. GG + 4 jx (Shinobi + Axe Battler + Olympic Gold + Tazmania) ctre Néo-Géo. Arnaud LOMBARD, 16, rue du Cerf, 90350 Evette Salbert. Tél. : 84.26.50.25.

Ech. nbx jx MD : ctre TF4, Chuck rock, Ec Viento, Batman returns et Alien 3. David FEGER. Tél. : (16-1) 47.95.00.36.

Ech. GB + 3 jx + câble Link ctre 2 jx SFC ou S. Nintendo. Christophe SCOTTO, 22, bd Camille Flammarion, 13001 Marseille. Tél. : 91.62.79.08 (H.R)

Ech. ou vds jx Néo-Géo. Guillaume DE FUMICHON, 10, bd Picasso, 94000 Créteil. Tél. : (16-1) 48.98.57.25.

Ech. vds Super Scope ctre 1 jx ou 250 F. José BORDONI, 25, av. Trudaine, 75009 Paris. Tél. : (16-1) 48.78.27.42.

Ech. jx GG et Lynx. Poss. GG, Snin, Turbo R. Fabrice AUTOUR, 44, rue Pierre Brossolette, 91350 Grigny. Tél. : (16-1) 69.06.87.80.

Ech. ou vds nbx jx sur SFC S-Nes S-Nintendo. Franck GUILLON, 47, av. du Groupe Horgan, 06700 St-Laurent du Var. Tél. : 93.14.94.78 (Ap. 20 h 30)

Ech. MD + 9 jx (Sonic 2 Mickey et Donald, Alien 3) ctre Turbo GT + 7 jx. Jean PILON, n° 16, rue du Professeur Bergonié, 94260 Fresnes. Tél. : (16-1) 46.61.50.65.

Ech. Hook (SNES) + tbe ctre n'importe quel jeu (Fra, Us, Ap). Grégory ELZINGRE, 25, rue de la Paix du Ponceau, 77240 Vert St-Denis. Tél. : (16-1) 64.41.61.54.

Ech. SG prix Monaco 2 (JAP) + Vertyx (JAP) + adapt. + James Bond 2 ctre autres jx MD. Michael MAUCLERT, 23, rue de la Trussenerie, 51040 Chalons sur Marne. Tél. : 26.64.20.90.

Ech. jx sur Lynx et sur Nec poss. Neutopia 2, Dragon knight 2, Snatcher, etc... Vds Doctor. Benjamin NICAISE, 52, rue Jean-Moulin, 80000 Amiens. Tél. : 22.89.52.44.

Ech. MD : Sonic Wrestlewar ctre Pit Fighter et David Robinson Basketball. David MAYIS, 48, rue Jean-Bart Mouveau, 59420. Tél. : 20.26.59.13.

Ech. ou vds Nes + jx + Power-Glove ctre ce que vous voulez!!! Benoit LACHAMP, 31, route du Rain-Brice, 88530 Le Tholy. Tél. : 29.61.89.21.

Ech. SFC/SNES Sonic Blastman Parodius et Contra 3 faire proposition (Star Wars). Arnaud VERHAS, 14, rue du Canon, 59223 Roncq. Tél. : 20.46.84.11.

## CONSOLES +

9-11-13, rue du Colonel-Avia, 75754 Paris Cedex 15  
Tél. : (16-1) 46 62 20 00. Télex : 631 345. Fax : 46 62 22 61  
Pour obtenir votre correspondant directement, remplacez les 4 derniers chiffres du standard par le numéro de poste entre parenthèses.  
Abonnements : tél. : (16-1) 64 38 01 25.

## RÉDACTION

Rédacteur en chef  
Jean-Michel Blotière (2184)

Rédacteur en chef adjoint  
Robert Barbe (2143)

Directeur artistique  
Jean-Pierre Aldebert (2170)

Secrétaire de rédaction  
Pascale Chouffot

Maquette  
Bernard Gortais

Photographe  
Eric Ramarosen (2192)

Secrétariat  
Juliette van Paaschen (2196)

## Ont collaboré à ce numéro

François Hermelin, correspondant permanent au Japon, et Laurent Defrance, Loïc Berthelot, Elisabeth Esteves, Sami Souibgui, Jacques Harboun, Jean-Loup Jovanovic, Looping, Le Magical Wonder Band, Marc Menier, Philippe Tiliakete dit Fifi, Axel, Banana San, David Téné, Marc Lacombe, Danielle Sansy, Wieklen, Jimmy H., Kaneda Kun, Morgan, El Nionio, Doguy, Robby, Calamity Jane, Homer, Peter.

## MINITEL 3615 TCPLUS

Marie Poggi et François Julienne (2200)

## ADMINISTRATION-GESTION

9-11-13, rue du Colonel-Avia, 75754 Paris Cedex 15  
Tél. : (1) 46 62 20 00

Directrice de la publicité  
Nathalie Tessler (2204)

Chefs de publicité  
Sylvie Houeix (2201)  
Claudine Lefebvre (2202)  
Stéphanie Bonnard (2201)

Assistante de publicité  
Cécile-Marie Réyé (2856)

Ventes (réservé aux dépositaires de presse)  
Synergie Presse. Alain Stefanescu, directeur général.  
9, rue du Colonel-Avia, 75754 Paris Cedex 15. Tél. : (1) 46 38 95 24.

Service abonnements  
Tél. : (1) 64.38.01.25.

France : 1 an (11 numéros) : 288 F (TVA incluse).  
Étranger : 1 an (11 numéros) : 352 F (train/bateau) (tarifs avion : nous consulter).  
Belgique : 1 an (11 numéros) : 2 300 FB. Payable par virement sur le compte de Diapason à la banque Société Générale à Bruxelles, n° 210-0083593-31.  
Les règlements doivent être effectués par chèque bancaire, mandat ou virement postal (3 volets) BP 53 77932 Perthes Cedex.

Promotion  
Marcella Briza (2161), Frédérique Gasbarian

Directeur Administratif et Financier  
Marie-Paule Weiss (2283)

Fabrication  
Jean-Jack Vallet (2166)

## Éditeur

Consoles + est un mensuel édité par  
Consoles Plus SNC au capital de 10 000 F.  
Principal associé : EM-Images SA  
Siège social : 9-11-13, rue du Colonel-Avia, 75754 Paris Cedex 15

Gérant et Directeur de la publication :  
Francis Morel

Directeur délégué :  
Patrick Cau

La reproduction, même partielle, de tous les articles parus dans la publication (copyright Consoles +) est interdite, les informations rédactionnelles publiées dans Consoles + sont libres de toute publicité. Les anciens numéros de Consoles + sont disponibles à Consoles +/Service Abonnements, BP 53, 77932 Perthes Cedex.  
Tirage de ce numéro : 137 000 exemplaires.

Gérant et Directeur de la publication : Francis Morel  
Dépôt légal : 2° trimestre 1993  
Photocomposition, montage : Mismac, Europresse.  
Photogravure : Proprint. Couverture : Image.  
Imprimeries : Fecomme 77000 - Imaye 53000  
Distribution : M.L.P. - Numéro de commission paritaire : 73201.  
Un poster est inséré entre les pages 86/87



# NOTATION SYSTEME DE

Consoles + utilise un système de notation complet pour vous donner la vision la plus juste des jeux testés. Voilà comment il fonctionne.

**DIFFICULTE:** le jeu est-il facile, moyennement difficile ou très difficile? Si vous êtes un "pro" du joystick, vous finirez trop rapidement un jeu facile, si vous êtes moins bon, un jeu trop dur vous dégoûtera.

**NOMBRE DE VIES:** il vous indique le nombre de vies (les "crédits") disponibles avant d'être obligé de reprendre le jeu au début.

**OPTIONS CONTINUE:** les crédits vous permettent parfois de reprendre le jeu à l'endroit où vous êtes mort ou un peu avant, sans recommencer à zéro. Il s'agit du nombre de fois où vous pouvez utiliser cette option.

**NIVEAUX DE DIFFICULTE:** si le jeu permet de choisir entre plusieurs niveaux de difficulté, leur nombre est indiqué ici. (Ne pas confondre avec la difficulté proprement dite du jeu, jugée sur le niveau le plus élevé.)

**CONTROLE:** est-il humainement possible d'éviter le tir de ces aliens, ou le joystick donne-t-il l'impression de flou, d'imprécision? En d'autres termes, le joystick répond-il bien? Une appréciation indispensable.

**PRESENTATION:** il est important pour un jeu d'avoir une documentation claire, si possible en français. Les options qui apparaissent à l'écran sont-elles aisément compréhensibles, quelles aides sont apportées au joueur, etc.

**GRAPHISMES:** les décors sont-ils beaux et variés, les sprites nombreux, très colorés? Les graphismes sont non seulement jugés en fonction de leur qualité esthétique, mais aussi en fonction de ce qu'ils apportent vraiment au jeu.

**ANIMATION:** Ce n'est pas le graphisme, c'est le mouvement du graphisme! L'animation est-elle fluide? Rapide? Même avec de nombreux sprites? D'énormes monstres? Sans doute le critère le plus important.

**BANDE-SON:** cela comprend à la fois la musique et les bruitages. Le jeu est-il accompagné d'une symphonie de Beethoven, les tirs de lasers sortent-ils de la guerre des étoiles... ou a-t-on droit aux bip-bip asthmatiques d'un vieux PC? Un facteur à ne pas sous-estimer.

**JOUABILITE:** les commandes sont simples et rapides, la représentation claire, l'ergonomie soignée... ce programme est jouable! En d'autres termes, vous ne pourrez pas en décrocher et y penserez nuit et jour.

**DUREE DE VIE:** combien de temps pour le finir? Deux jours? Une semaine? Un mois? Ou dix minutes?

**INTERET:** tout ça, c'est bien joli, mais ce jeu est-il bon? Aurez-vous du plaisir à y jouer? La note d'intérêt correspond à la valeur globale et prend en considération tous les autres facteurs énumérés. Attention, ce n'est pas la moyenne des autres notes!

**NOMBRE DE JOUEURS:** ... nombre de joueurs (simultanés ou non).

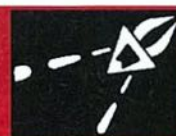


## PREVIEWS

Cette icône indique la marque de la cartouche, la date de sortie et la machine sur laquelle le jeu tourne.

# TYPE DE JEU

Neuf schémas pour vous indiquer de quel type de jeu il s'agit. En voici la liste:



SHOOT'EM UP



PLATES-FORMES



BEAT'EM UP



CONDUITE



SPORT



AVENTURE



SIMULATION



REFLEXION



ARCADE

# NOTES

Nous avons ajouté, entre parenthèses, les équivalences sur 20.

90 ET + (18 ET +): un Méga Hit Consoles +! Ce jeu est superbe et vous ne devez le manquer à aucun prix.

80-90 (16-18): un très très bon jeu, auquel il ne manque pas grand-chose pour être un Méga Hit. Vous pouvez l'acheter tranquillement.

65-80 (13-16): un bon petit jeu qui satisfera les amateurs du genre.

45-65 (9-13): un jeu très moyen. Pour acheter un jeu noté en dessous de 65% (13-20), il faut vraiment vouloir posséder tous les jeux qui sortent.

30-45 (6-9): encore moins bon. Si vous achetez ce jeu, ne vous en prenez qu'à vous-même en cas de déception.

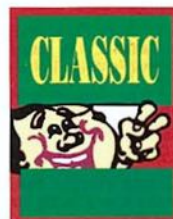
12-30 (2-6): un jeu nul. Quelques parties et hop à la poubelle!

12 ET - (MOINS DE 2): beurk! Quelle horreur! A n'acheter sous aucun prétexte.

# MENTIONS SPECIALES

## HIT

Quand vous voyez "Mega Hit" dans un test de jeu, cela signifie que Consoles + l'a classé parmi les meilleurs! Si ce jeu tourne sur votre console, ruez-vous dessus!



## CLASSIC

Ce sont des jeux géniaux mais plus anciens. Il s'agit de valeurs sûres; si vous ne les avez pas encore, vous pouvez les acheter sans hésitation.

## PRESENTATION 72%

Pas de quoi se pâmer devant le téléviseur.

## GRAPHISMES 86%

Très bien, mais la course sous la pluie n'est pas très réaliste.

## ANIMATION 89%

D'excellente facture, les animations donnent une bonne sensation de vitesse.

## BANDE-SON 89%

Le véritable son du V10 Renault numérisé sur votre console. Classe!

## JOUABILITE 87%

Irréprochable. Si vous arrivez dernier, c'est que vous n'êtes pas assez rapide.

## DUREE DE VIE 83%

Longtemps si vous ne passez pas en Indy après votre premier titre.

## INTERET 87%

Conduire la meilleure F1 ayant jamais existé, c'est pas intéressant, ça?

## FORMAT

Ces icônes vous indiquent la console sur laquelle tourne le jeu. En voici la liste complète.



PC ENGINE



SUPERGRAPHX



PC ENGINE GT



MEGADRIVE



SEGA



GAME GEAR



NINTENDO



FAMICOM



GAME BOY



LYNX



NEO GEO



**Avant de partir en vacances.  
Faites comme tout le monde,  
passez chez GAME'S !!!**

**PARLY 2**

Centre commercial  
Tél. 39 55 19 20

**VELIZY 2**

Centre commercial  
Tél. 34 65 18 81

**CERGY 3**

Centre commercial  
Les 3 Fontaines  
Tél. 30 75 95 42

**ST-QUENTIN  
YVELINES**

Espace St-Quentin  
Tél. 30 57 13 43

**LYON**

**LA PART-DIEU**

Centre commercial  
Tél. 78 62 70 30

**CAGNES-SUR-MER**

7, Boulevard Kennedy  
Tél. 93 22 55 21

**LILLE**

Grand Place  
Tél. 20 13 92 92



**GAME'S**  
**LE PLUS GRAND  
CHOIX DE JEUX**





## Les Tiny Toon en folie !

Konami nous entraîne dans de nouvelles aventures avec Porky, Dizzy, Buster Bunny et tous leurs amis. Retrouvez la magie des cartoons sur Game Boy, NES et Super Nintendo. Des graphismes somptueux, une bande son à tout casser, d'une jouabilité exemplaire, avec une foultitude de levels... Un vrai régal pour les yeux !!! Entamez un voyage fantastique dans un monde féérique.



Screen: Super Nintendo Entertainment System



Screen: Super Nintendo Entertainment System



Screens: Super Nintendo Entertainment System



Pour tout renseignement sur les jeux, appelez le SOS Nintendo au (1) 34 64 77 55. Distribution Bandai France.

TINY TOON ADVENTURES, names, characters and logos are registered trademarks and copyright of WARNER BROS., a division of TIME WARNER ENTERTAINMENT, LP. © 1993. Nintendo®, SNES®, NES®, GAME BOY®, the Nintendo Product Seals and other marks designated as "TM" are trademarks of Nintendo. KONAMI® is a registered trademark of Konami Co., Ltd.

**KONAMI**  
La passion des jeux